CLUB Nintendo

TUROK 2

CONOCE A:

GAME BOY COLOR

THE LEGEND OF ZELDA -OCARINA OF TIME-

WCW VS. NWO REVENGE

PENNY RACERS

BUCK BUMBLE

KNIFE EDGE

S.C.A.R.S.

GEX

TIPS DE:

BANJO-KAZOOIE

MUSEO

T.M.N.T.

NO PAGUES MAS DEL PRECIO OFICIAL

POSTER DE

POKEMON

Año 7 No.11

Precio $15.00 M.N.



videojuegos • música • chismes • cine

1

eres niños



- Sé **estrella** por un día!
- ¡Conoce a tu **ángel**!
- ¡Adiós a las **brujas** y los **vampiros**!
- ¡Alerta! **Animales en peligro de extinción**
- ¡Tips para mejorar tu **letra**!

Mariana, Imanol y el Beto ¡Qué equipazo!



Tu nueva revista

¡Ya está a la venta!

CASO RESUELTO

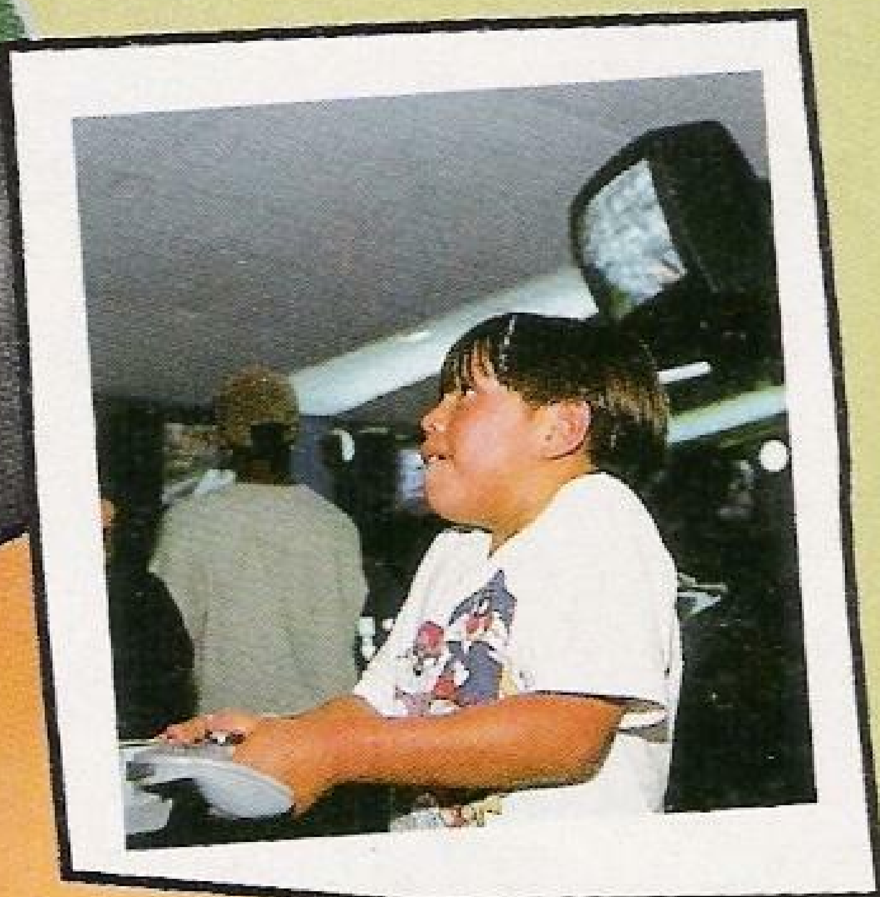
YOPLI® CUATES

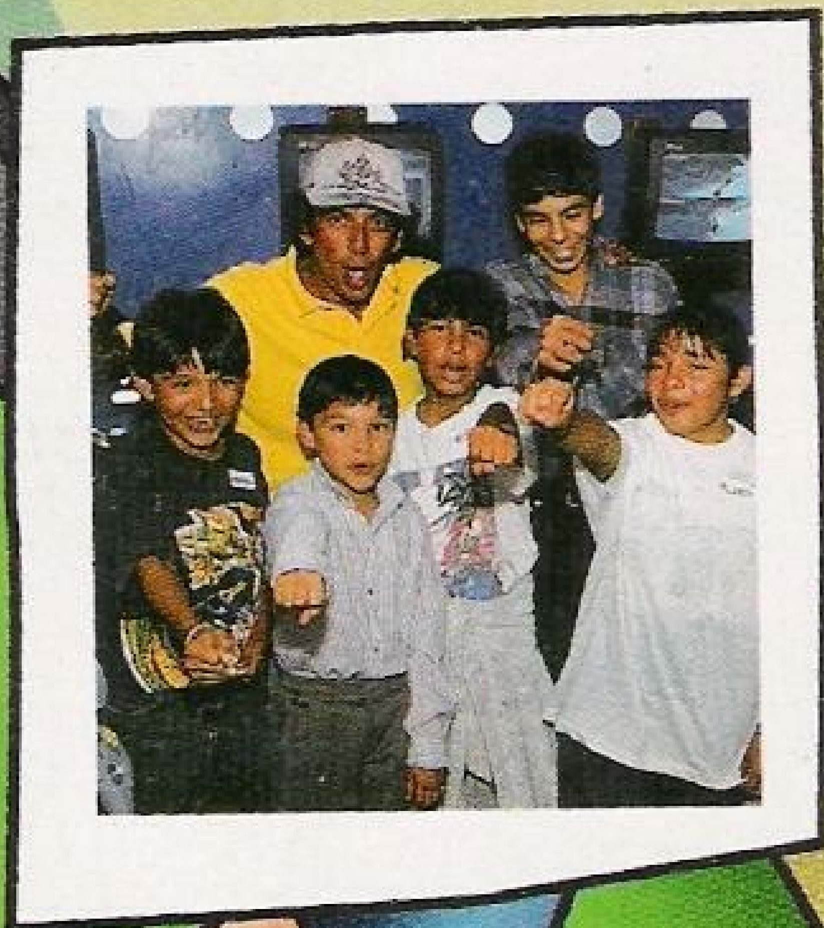
¡tenemos la evidencia!

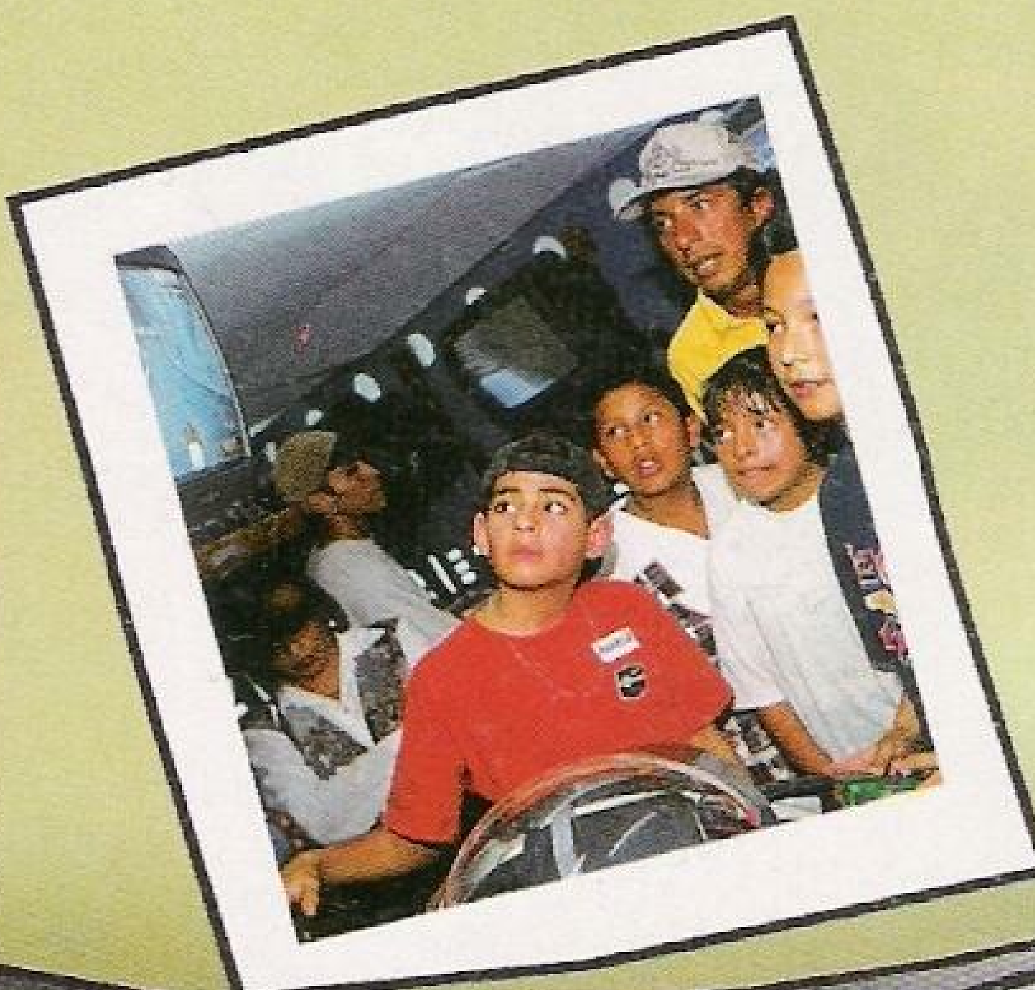
Los Yopli Detectives Secretos ganadores estuvieron con Gus Rodríguez en el exclusivísimo Club Nintendo®, ganaron ¡muchos premios! y se nutri-divirtieron ¡al máximo!...

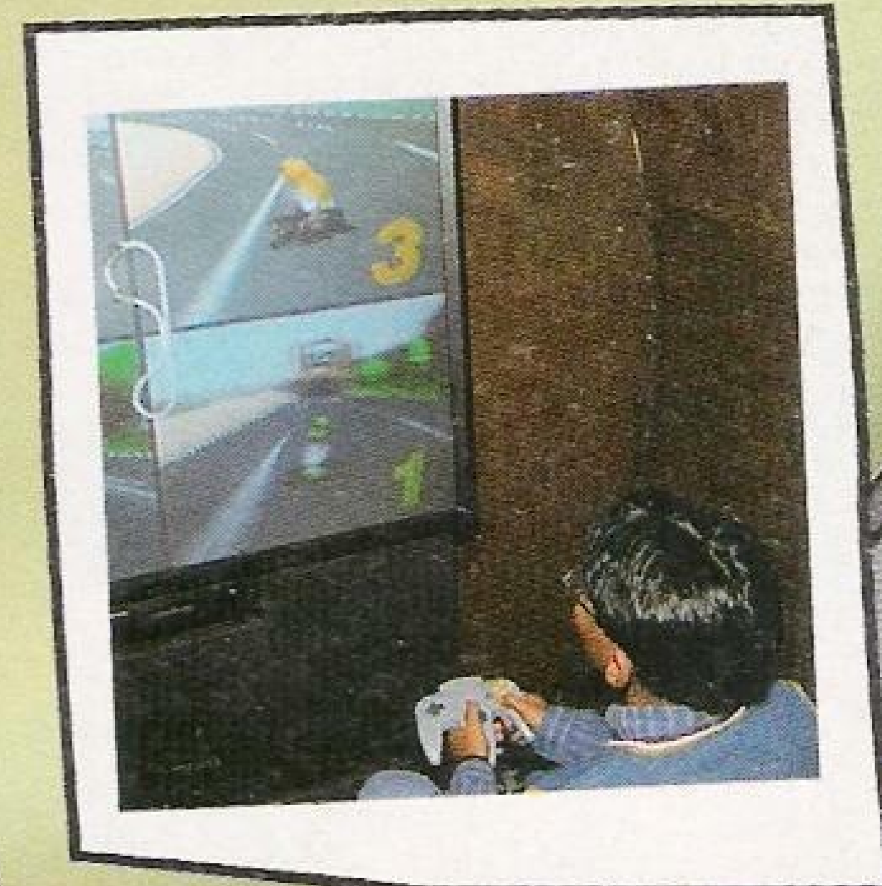












¡MUCHAS FELICIDADES Y GRACIAS POR PARTICIPAR!

¡QUE NO te cuenten!




L' O R
L'ORÉAL
Kids
EXTRA GENTLE
2-in-1 SHAMPOO
No Tears!
No Knots!
EXTRA CONDITIONING
HIGIENE ES SALUD

¡Porque

É A L®
PARiS

nuevo
L'ORÉAL Kids®

SHAMPOO
2-en-1 MUY SUAVE

¡Sin lágrimas!
¡Sin nudos!



L'ORÉAL
PARiS

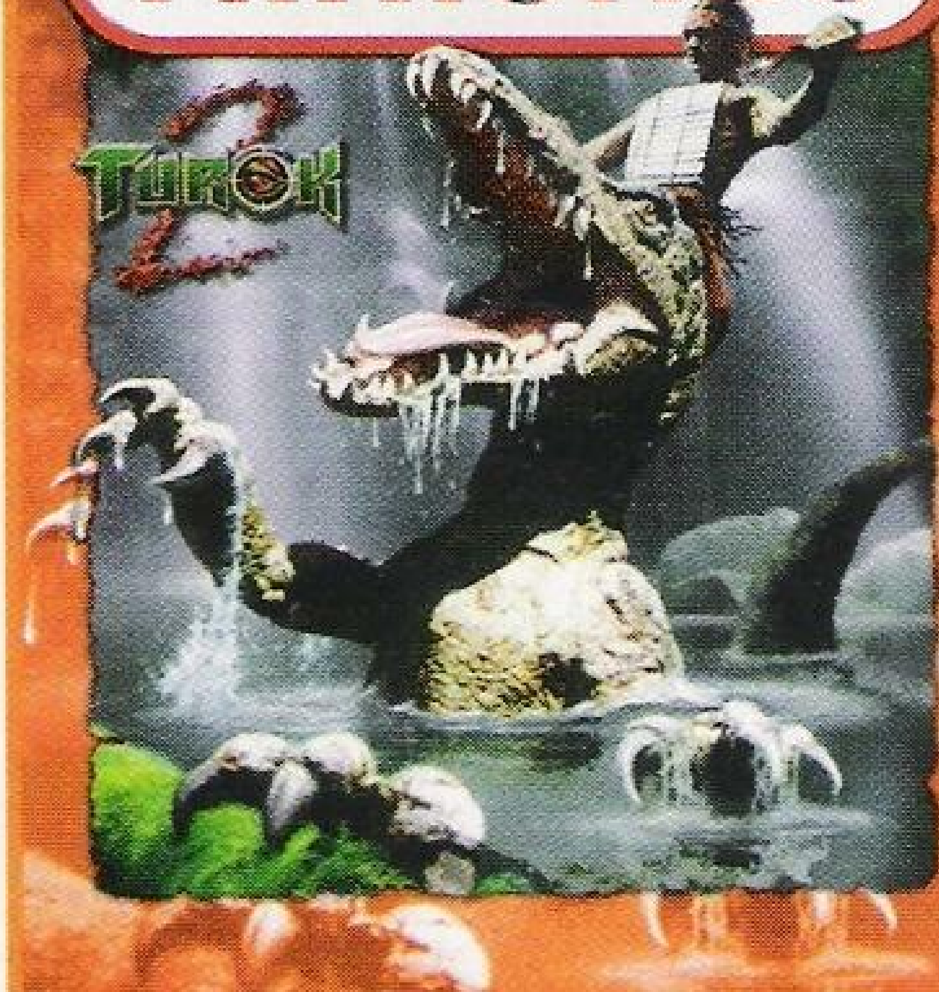
nosotros lo valemos también!

Sumario

Este mes sólo échale lente al logo y así de fácil encontrarás el rombo semi-oculto.

Aquí está el rombo (rombos) del mes pasado.





Aunque esta sección la utilizamos para dar un breve adelanto de lo que encontrarás en esta edición de la revista, ahora la usaremos para decirte algo muy importante que debes saber.
Consciente de que en varias zonas del país se cometen abusos en la venta de las revistas (reetiquetación con precios injustamente más altos), Editorial Televisa ha puesto en marcha esta campaña para defender los intereses de lectores como tú. El precio oficial de este ejemplar es de $15.00. No pagues más y denuncia a cualquiera que intente vender esta revista a un precio más alto o llama al 01-800-711-26-33 desde el interior de la República, y al 261-27-01 en el Distrito Federal, donde atenderán cualquier queja al respecto.

NO PAGUES MAS DEL PRECIO OFICIAL

EDITORIAL



Año VII # 11 Noviembre 1998
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 7 # 11, Revista mensual, Noviembre 1998, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO.** Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Caracteristicas: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del pais.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Después de 44 números llegó otro incremento en el costo de la revista tal como te acabas de dar cuenta. No creemos necesario hablarte de las devaluaciones, ni de la situación económica, ni del índice Nikkei o Dow Jones, ni nada tan trillado como eso.

Simplemente te diremos que afortunadamente estás leyendo esto. Y eso quiere decir que sí compraste la revista. Muchos lectores desde hace tiempo y en forma constante nos habían insistido en que si fuera necesario un incremento contaríamos con su comprensión y apoyo; ni modo, después de 44 meses tuvimos que tomarles la palabra.

Por cierto, en nuestros viajes con gente de Nintendo se han quedado impresionados los colegas de todo el mundo al ver que mientras en México la revista cuesta el equivalente a 1.50 de dólar en otros países llega a costar 7 u 8 dólares o en Argentina, una economía similar a la nuestra, donde cuesta el equivalente a 6 dólares.

Pero bueno, esto no se trata de "coco wash", sino una renovación de nuestro compromiso por mantener la máxima calidad posible. Agradecemos tu apoyo y también el de todos nuestros patrocinadores y anunciantes gracias a quienes hemos podido mantener nuestro precio bajo. Nosotros constatamos la calidad de los productos aquí anunciados y por tanto, te invitamos como lector a preferir estos productos para que ellos comprueben la efectividad de Club Nintendo.

Nos leeremos el próximo diciembre para celebrar nuestro 8° aniversario.



DR. MARIO

Les sugiero, que en los pósters, pongan como una clase de Mariados o solución a problemas difíciles o curiosos de los juegos. ¿Recuerdan el póster de Mario 64?, ese estuvo suave, así se ahorrarían espacio y sería como un póster doble. ¿Por qué no hacen un concurso bimestral para el mejor dibujo o arte en sobre? y que se gane una revista gratis, un control o algo.

Jorge Fidel Sánchez Valois
Tijuana, Baja California

Pues sí, al mes nos llegan muchos dibujos muy padres que requirieron de bastante trabajo para ser elaborados, así que a partir de este número vamos a premiar al mejor arte en sobres que nos llegue a la redacción de la revista ese mes. Esto es algo que teníamos planeado hacer desde el número anterior, pero que por diversos motivos no pudimos. Así que ya sabes, otra de las formas en las que te puedes ganar algún objeto de colección no sólo es mandando un comentario interesante, sino con un buen dibujo. Ya veremos la forma en la que podemos seguir dando premios a los lectores. Por cierto, referente a lo de los pósters, tuvimos muchas quejas cuando hicimos lo que mencionas de Super Mario 64 (o pegaban el póster o veían la información) así que decidimos ya no poner información detrás de ellos; ¿recuerdas? ese fue un problema muy añejo.

♦

¡Hola cuates de Club Nintendo! Les tengo unas sugerencias y preguntas: Deberían hacer una sección donde digan los juegos que saldrán, de qué se trata el juego, para qué sistema es, con qué será compatible, para cuántos jugadores, un precio aproximado y su punto de vista sobre él.



Sergio López Sánchez
Guadalajara, Jalisco

Bueno, pues casi toda la información que sugieres que incluyamos en una nueva sección, está detallada en los "Previos" y en los "A Fondo". Lo único que nosotros no ponemos es el precio, ya que hemos notado que existen algunas diferencias entre muchas tiendas a la hora de establecer sus precios. Así entonces, si nosotros publicamos un precio incorrecto, podríamos cuasar muchos problemas entre los distribuidores y los consumidores como tú. Lo mejor en este caso, es que tengas ubicado al distribuidor autorizado de tu confianza y ahí cheques los precios de los juegos.

♦

Me encantaría que pusieran una sección sobre las historias de juegos de Nintendo, algo como Museo Nintendo y me gustaría que lo hicieran con juegos como Zelda, de cómo ha ido evolucionando, cómo ha cambiado el mundo del videojuego o que mostraran imágenes primitivas de aquel entonces y que compararan su similitud con los nuevos sistemas.

José Alberto Díaz
Cd. Cuauhtémoc, Chihuahua

¡Qué chistoso!, aquí tenemos otro caso como la carta anterior en el que nos piden una sección que ya existe. De hecho, el Museo se creó específicamente para hablar de los juegos en la forma en la que tú lo pides, su historia, su evolución... te sugerimos que leas esta sección en este número y verás que es más o menos lo que pides. ¡Y claro! La serie de los juegos de Zelda no podría estar fuera de esta sección. Muy pronto hablaremos ahí de este gran título.

♦

Hola a todos, quiero comentarles que los cambios que han hecho están muy bien, pero creo que también deberían poner la sección "Este mes llégale a..." pues a mí me gusta mucho. Por favor les ruego que no publiquen los tips de Zelda 64 en menos de 2 meses.

Alex Alonso
Oaxaca, Oaxaca

¡Ja! Perdón sin nos tardamos con tu petición del regreso de la sección: Este mes llégale a. Esta aparece ahora en un nuevo formato junto con otras secciones que nos habían solicitado muchos de los lectores como tú y que no necesitaban de muchas páginas para ser publicadas; de hecho, en una

página caben 3 secciones que antes hubieran ocupado 3 páginas, esa es compresión de información.

Sobre Zelda sí pensamos esperarnos un poco para dar los Tips, pues compartimos la idea de que en ese título lo importante es que el jugador mismo descubra todo lo necesario. Tal vez escalonemos la información como en Banjo-Kazooie, pues creemos que es el tiempo justo.

♦

Acerca de un título que salió para Arcade en Japón, me refiero a The King of Fighters 98: Dream Match Never Ends quiero preguntarles que si apenas va a salir en Japón, ¿por qué salió acá en Morelia otro título llamado The King of Fighters 98: The Slugfest? quisiera saber ¿qué onda con este otro título?

Alejandro Cordero Escudero
Morelia, Michoacán

Bueno, en este caso lo que pasó es que al publicar la primera información del juego de KOF 98, esto lo hicimos con los datos que se estaban generando en Japón (por obvias razones de tiempo). En ese país el juego se llama "The King of Fighters 98: Dream Match Never Ends". Sin embargo, al lanzar este título en América se decidió cambiarlo a "The King of Fighters 98: The Slugfest", pero no existe ningún problema, ya que se trata exactamente del mismo juego.

♦

Quisiera saber si hay alguna forma de conseguir revistas atrasadas. Por qué no sacan algún paquete que contenga (por decir una cifra) los primeros seis números, al mes los siguientes seis y así hasta que se hiciera una segunda edición de su revista hasta llegar al año y número actual y que dicho paquete tuviera el costo de las seis revistas o a un costo un poco más elevado, por ejemplo: 6 revistas por $100.ºº

Nabi Hernández
Tijuana, B.C.

Edmir Gonzága Meza
Agua Dulce, Veracruz

Hace tiempo publicamos una dirección en donde se podían encontrar números atrasados de Club Nintendo. Desafortunadamente ahora resulta un poco más complejo conseguir ejemplares atrasados. Conscientes de esto, tanto Gamela como Editorial Televisa están estudiando la posibilidad de lanzar números especiales en los que puedas adquirir 3 revistas a un precio módico y no más caras como sugiere nuestro amigo Nabi. Como recordarás, estos números especiales ya los habíamos lanzado con anterioridad, además tuvieron una muy buena aceptación en su momento y es por eso que se piensa hacer algo similar, para ayudar a lectores a completar su colección. Debes estar muy atento, pues aquí anunciaremos cuándo estarán disponibles estas ediciones especiales.



¿Qué hago si la tinta de la Game Boy Printer se le termina? ¿Venderán cartuchos con tinta así como venden el papel?

León Russell Rodríguez González
Durango, Durango

Pues eso de la tinta es algo que no debe preocuparte, ya que (por así decirlo) la impresora no usa tinta. Las impresiones se hacen sobre "papel térmico", el cual y como su nombre lo indica, tiene reacciones a ciertas fuentes de calor, quedando así marcado. Este papel es muy delicado y por eso NOA en sus instructivos hace hincapié en que se debe tratar con mucho cuidado. Este es el mismo sistema que se usa para las máquinas de Fax.

♦

¡Hey chicos! quiero preguntarles si el N64 trae el adaptador RF Switch y el convertidor RF y también si el N64 va a tener un cartucho adaptador para poner el cartucho del Game Boy, como el del SNES.

Gerardo Hernández
Campeche, Campeche

Los primeros adaptadores que mencionas los tienes que comprar por separado al adquirir tu N64, pues NOA decidió no incluirlos en ningún paquete. Ahora, acerca del adaptador de GB para el N64 te podemos decir que el adaptador que mostramos hace tiempo en nuestro reportaje del Space World y que se vende con el juego de Pokémon Stadium tiene una función muy similar a la del Super Game Boy, pues además de sacar los datos de tu juego de GB Pokémon, gracias a este adaptador también puedes jugar Pokémon en tu N64. No sabemos si en un futuro, la gente de Nintendo vaya

a lanzar un cartucho, que en conjunto al adaptador mencionado sirva de emulador y puedas jugar los juegos del GB (¿y del GBC?) en tu N64, pero tenemos que recordar que de Nintendo nos podemos esperar todo y que se ha demostrado que este adaptador lo puede hacer.



Pokémon Stadium

♦

¿Cuándo saldrá Turok 2 para GB, será en español, tendrá passwords? y todas las armas de Turok 2 de 64 ¿saldrán en el GB?, ¿Cuándo saldrá Game & Watch Gallery 2?, Pokémon ¿saldrá en español? y ¿cuál es la mejor versión la azul o la roja? Yo digo que la azul, ¿ustedes qué piensan? y ya por último ¿cuándo saldrá la serie animada de Pokémon?

Christian Patricio García

Monterrey, Nuevo León

Pues si Turok 2 de GB lo realiza el mismo equipo que realizó el primero, es probable que tenga la opción de español, pero tal vez no todas las armas. Game & Watch Gallery se ha venido retrasando y se espera que lo lancen este mes (no sabemos si para hacerlo compatible con el GB a color, pero ya está anunciado para salir a la venta). Desafortunadamente Pokémon solo saldrá en su versión en inglés y ya hemos dicho que no existe una gran diferencia entre versiones, sólo el tipo de monstruos que salen en éstas con mayor frecuencia, de ti depende elegir cuál versión te compras, pero el juego en sí, es exactamente el mismo (afortunadamente habrá quien también prefiera la roja, sino los de la versión azul no podrán completar su colección). La serie de Pokémon no la veremos en TV hasta el siguiente año, tal como lo habíamos dicho con anterioridad en esta sección.

♦

En el número de Febrero de este año, publicaron correcciones y noté que Golden Eye 007 fue corregido por ustedes en cuestión del arma de Bond: la PP7. Un día leí una revista de armas y llamó mi atención que había 2 modelos de Walther PPK (no Walter como está escrito). Los 2 modelos se llamaban: 20 Walther PPK y Walther PPK/S. La primera carga 6 balas y la segunda carga 7. Por tanto creo que Rare se basó en esta última para la PP7.

Jorge Miguel Gascón Matamoros
Nuevo Laredo, Tamaulipas

Pues sí que es un comentario interesante. Y como siempre decimos: Cada día se aprende algo nuevo.

♦

"Hello, my friends" (¡Uy sí, qué inglés!) ¿Saben si Nintendo piensa sacar una secuela de Mario 64?, ¿Qué proyectos tiene Capcom para el N64? y ¿Saben si Televisa piensa sacar en la T.V. Dragon Ball GT?

Abraham Palomera C.

Guadalajara, Jalisco

Hay que recordar que Miyamoto, desde la aparición del primer Super Mario 64 dejó ver la posibilidad de tener una secuela de este juego para este sistema en un futuro próximo. Sin embargo, también hay que dejar ver que siempre ha habido bastante tiempo de distancia entre las secuelas de los juegos en los que Mario ha sido el protagonista para cualquier sistema de Nintendo, así que nosotros no esperamos una secuela en al menos otros 2 años más (¡ojo!, esto lo decimos por suposición nuestra en base a lo que ha hecho Nintendo y no porque necesariamente sea lo que vaya a pasar). Ya hablamos en nuestro anterior número sobre el primer juego de Capcom para el N64, y aunque este juego se planea esté listo a finales de año en Japón, aún no hay fecha para su lanzamiento en América. Uno de los rumores más fuertes y persistentes es que a este juego le seguirá una de sus franquicias más importantes y otra clásica, las cuales son las series de Bio Hazard y la de Ghosts 'n Ghouls (¡esperemos que también se encuentren trabajando en algo de Megaman!). Aunque no es nuestro género ni especialidad, hemos escuchado rumores acerca de que Televisa ha decidido traer toda la serie de Dragon Ball para su exhibición en nuestro país, incluyendo, obviamente, Dragon Ball GT. Pero antes de que te alegres, debemos comentarte que según sus planes, por calendario, tiempo de repeticiones, derechos, presupuestos destinados y todo el rollo que implica tener una serie al aire, todavía falta un rato para ver GT.

♦

Tomando el último ejemplar de Club Nintendo, leí una carta de un lector preguntando desde cuándo Mario hablaba y tengo una respuesta aún más corta para esta y es: Hace mucho, para ser exactos en Su-

per Mario Land ¿o no lo recuerdan? cuando Mario salva o cree salvar a la princesa Daisy, ella dice: "Thanks Mario" a lo que Mario responde: "Oh, Daisy!" y en la cuarta vez que esto pasa es: "Oh, Daisy, Daisy!" Realmente me extrañó que no respondieran esto y me está haciendo pensar que muchos títulos que juegan en la redacción los llegan a olvidar.

Daniel Castro Ortega
Mazatlán, Sinaloa

Bueno, en ese caso nuestro lector se refería que Mario tenga voz y no que hable. La referencia que haces es muy válida, pero quizá lo es más otra referencia que han hecho otros lectores en el sentido de que Mario habla desde los primeros años del NES. Sí, así es, pues si recordamos, Mario tiene una participación de estrella invitada en el juego de "Super Punch Out", donde aparece como réferi y además de decir "Fight" de una manera un tanto horrorosa (el potencial del sistema en ese momento no daba para voces muy definidas) también contaba del 1 al 10. Así que realmente ya tiene tiempo hablando Mario.

♦

¡Saludos a todos los amigos de Club Nintendo! ¿Ustedes saben qué significan las iniciales EAD que aparecen en el juego de 1080° Snowboarding? Estas aparecen en los récords cuando el juego es nuevo.

Carlos Ernesto Mojarro
Guadalajara, Jalisco

Estas iniciales corresponden a "Entertainment Analysis and Development" el cual es un departamento especial dentro de



Nintendo Japón el cual, como su nombre lo indica, se dedica a analizar y a desarrollar software para el N64. Lo podríamos considerar como el Super Mario Club, pero profesional, ya que el Super Mario Club está formado en su mayor parte por videojugadores aficionados. Otro juego en el que aparecen estas iniciales es F-Zero X. De hecho ahí existe hasta un personaje con ese nombre (Mr. EAD).

♦

He aquí unas preguntillas: ¿Por qué su correo es tan lento y tardan tanto en responder las cartas?, ¿Por qué piensan dejar al SNES en el pasado? y ¿Por qué no dejan la sección Mario Picross? a mi hermano le encanta resolver esos cuadritos.

YULI
Moroleón, Guanajuato

Bueno, sabemos que una carta tarda entre una semana a quince días en llegar, a eso hay que sumarle el tiempo en el que las registramos y leemos (una semana después de recibida) y después el tiempo en el que se imprime la revista (de 3 a 4 semanas), así que no es que nosotros seamos lentos, sino que es el proceso normal que se sigue. En el caso de los e-mails nos ahorramos un poco de tiempo, pues estos llegan inmediatamente. Ahora bien, desafortunadamente en este momento ya no se producen juegos para el SNES, pero precisamente para no olvidar este sistema que todavía muchos lectores tienen, hemos decidido crear algunas secciones y regresar otras viejas como los Mariados y así resolver las dudas que en su momento no se pudieron responder. Sobre las secciones que desaparecieron, las suprimimos por consenso general, ya dijimos que aunque había gente a la que les gustaba (como a tu hermano) había mucho más gente a la que no, así que por eso desaparecieron algunas de ellas.

♦

Hola guapos, inteligentes, atractivos, trabajadores, perfectos, sexys... (¡¿qué tengo que hacer para que me contesten!?). Bueno después de todas sus cualidades, ojalá me saquen de mi gigantesca duda. Terminé el juego de Banjo-Kazooie con "todo" completamente y sinceramente se me hizo un poco fácil (sin ver el programa de T.V.), ya que yo lo tenía desde antes, ahora la pregunta es: ¿Creen que ya esté listo para Zelda 64?, digo esto porque muchos chavos nunca han jugado este título y mucho menos un R.P.G. incluyéndome a mí y se nos hace muy padre, pero nuestro temor es ahorrar en vano para comprarlo y al final de cuentas terminemos entendiendo casi nada. Tengo 13 años y espero me contesten, ya que estoy en dudas.

Jorge Luis Mata D.
Toluca, Edo. de México

Bueno, pues por principio de cuentas, Banjo-Kazooie y Zelda 64 son dos cosas totalmente distintas y aunque se vean muy similares, los modos en que se juegan experimentan bastantes variaciones. Ahora, Zelda 64 no es un RPG, sino un juego de

aventuras como Banjo, pero con otro estilo. Realmente no existe ninguna imposibilidad importante para que creas que no puedes terminar Zelda (quizá la más importante sea el idioma, pero eso no te impedirá seguir avanzando), pues lo peor que podrías hacer es dejar de jugar un título tan bueno como éste, sólo por pensar que no lo vas a terminar, recuerda que con voluntad sí se puede. (Pregúntale a Manuel La Puente)



♦

Amigos de Club Nintendo, quisiera preguntarles ¿cómo se puede salvar el juego de Robotech Crystal Dreams?, ya que me enteré que Gametek había cancelado el proyecto por falta de recursos, pero después hubo noticias acerca de que el juego no había sido completamente cancelado, que había una forma de que se terminara, esa forma es que CAPCOM financiara el juego, mi pregunta es: ¿Qué se puede hacer para que CAPCOM terminara este título?

Rubén Edgar Vidales Reséndez
Río Bravo, Tamaulipas

Pues sí, eso ya tenía rato que lo habíamos informado (desde el reporte del E3, se ve que no te gusta leerlo...). Desafortunadamente para muchos fans de esta serie, en este momento no hay nada qué hacer más que esperar. Según las últimas versiones que hemos escuchado en las oficinas de NOA, este título tiene mucho mayor posibilidad de ser otro de los tantos proyectos que se anunciaron cuando se dio a conocer el proyecto del N64 y que se cancelaron, para salir a la venta. Esto es muy malo, pues como ya lo hemos dicho, existen muchos lectores que estaban esperando con ansias este juego. En fin, ahí está el legado de Gametek: The Wheel of Fortune y Jeopardy.

♦

El comentario del mes

Yo sé... es decir nosotros (todos los lectores de Club-Nintendo) Sabemos que ustedes cada día están más ocupados y les es mucho más difícil resolver todas y cada una de las dudas que se nos presentan constantemente y lo que es peor, la mayoría de los lectores desean ver sus cartas publicadas en la sección de Dr. Mario y por si fuera poco con la maravillante tecnología de "Internet" ahora hasta con el correo electrónico no se dan abasto en resolver más y más dudas y seleccionar las que serán publicadas (dudas, preguntas, críticas, ideas y no podrían faltar las "flores"). Así que estaba yo imaginando a un Club Nintendo más próspero y se me ocurrió esta idea: Siendo las preguntas repetidas un gran problema, por qué no aprovechar a todos esos colegas del control y del teclado y compartir sus direcciones de E-mail (de los que estén de acuerdo solamente). Creo que sería una gran idea, ya que además de quitarles un poquito de trabajo en resolver preguntas muy comunes del mundo de Nintendo, conoceríamos a más genios del control y compartiríamos ideas, mismas que pudieron haber sido resueltas en un pasado no muy lejano dentro de la revista o que serían resueltas en ese momento gracias a la ayuda de los camaradas del teclado, porque aunque ustedes no lo crean, hay por ahí muchos genios del control que desean compartir sus enormes conocimientos con los lectores directamente. Espero y hayan captado mi idea y la tomen en cuenta para abrir una vez más la sección club-net y por lo menos publiquen media página y escriban ahí todas las direcciones de E-mail con las que pudiéramos consultar a alguien o simplemente hacer más amigos por la super carretera de la información.

P.D. Si alguien desea compartir ideas conmigo del mundo de Nintendo por favor escríbanme a: iricardo@altavista.net

Iván Ricardo
Tijuana, Baja California

Bueno, nosotros no creemos que sea necesario crear una sección especial para publicar las direcciones de e-mail de alguien que así quiera, eso podría quedar aquí mismo en la sección de Dr. Mario, sin embargo eso ya sería como un "problema aparte" de la revista y como responsabilidad única de la gente que pida que su mail sea publicado. Vamos a ver qué es lo que decidimos y sobre todo, qué es lo que los lectores tienen que decir al respecto, y por lo pronto, nuestro amigo Iván se ha ganado algunos Pins y llaveros de Nintendo por ser tan "valiente".

♦

Del escritorio del Dr. Mario
Seguimos recibiendo tus mails en

clubnin@nintendo.com.mx

No olvides seguir enviando tus cartas a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

Y visita la página de Gamela México:

www.nintendo.com.mx

GAME BOY COLOR

Este mes tenemos el lanzamiento de una nueva versión del sistema de entremetimiento portátil más popular del mundo, es claro que nos estamos refiriendo al Game Boy en su nueva versión a color, de nombre Game Boy Color. Antes de que nos invadas con preguntas acerca de este sistema como: ¿Con qué es compatible?, ¿Funciona con "X" aditamento?, ¿Qué tiene de nuevo?, presentaremos ahora un vistazo previo de este sistema y sus características importantes.

Primero que nada tenemos el tamaño del Game Boy Color. Este es más grande que el Game Boy Pocket, pero no tanto como el Game Boy Light. Esto lo mencionamos porque hace tiempo se dijo que probablemente el tamaño del GBC sería el mismo que el Game Boy Light. Así que como podrás ver en la foto, el GB a color tiene





un tamaño muy práctico, además de que la forma de su base (la parte de abajo, donde se conectan los audífonos y el AC Adaptar) es mucho más ergonómica que las de los GB anteriores.



Lo que sí es una diferencia significativa del GBC con los GB Pocket tradicionales son las pilas: Mientras el GBP utiliza 2 baterías AAA, el Game Boy Color usa 2 pilas, pero AA (¡Como el Game Boy Light!). Esto afecta un poco en el volumen del GBC, pues aunque la mayor parte de su cuerpo es igual de plano que el del GB Pocket, en esa parte se le tuvo que hacer un poco más ancho. De hecho esa parte parece su trasero (y no es que tengamos un trauma en particular, pero... ¡En realidad eso parece!).



Bien, las siguientes diferencias son: Normalmente, tanto el GB Pocket como el Tradicional tienen en su costado Derecho el nivel de contraste, del lado Izquierdo el volumen y el puerto de conexión del Cable Link. Sin embargo, con el Game Boy Color existen ciertas diferencias, la primera y más importante es que desaparece el nivel de contraste, pues la nueva pantalla no lo necesita y tiene un contraste único que se puede ver igual de bien a la luz y la sombra. En su lugar, encontramos el botón de On/Off que -como sabrás- en los anteriores modelos de GB se localizaban en la parte superior del sistema.

El costado izquierdo sigue sin cambios: Ahí se encuentran tanto el conector del Cable Link como el Volumen. Otra cosa que no ha cambiado es la parte inferior del sistema. Ahí vas a encontrar la entrada del adaptador de corriente AC y la de los audífonos. Estos sin cambio alguno, de hecho, puedes usar los mismos accesorios (como el adaptador AC).



¿Recuerdas el extraño puerto de Infrarrojos que mencionamos en el reporte del E3 que tenía este sistema? Pues ahora que pudimos ver la versión final del GBC pudimos corroborar que este sensor ahí permanece (en la parte de arriba, donde antes estaba el interruptor de On/Off). La única diferencia es que ahora el sensor es mucho más pequeño que el de la versión original. El que nosotros vimos ocupaba prácticamente toda la parte superior del sistema, mientras que la versión final sólo ocupa un 20% aprox. de esta superficie. Esto es lo que nos tiene más intrigados. Probablemente sea como un puerto de comunicaciones del tipo Cable Link, pero obviamente sin cable. Bueno, eso es una suposición.



¿Con qué es compatible el Game Boy Color? Prácticamente con todo lo que ha aparecido para el GB Pocket. Esta era una gran duda que teníamos y cuando pudimos hacer algunos experimentos con él, no desaprovechamos la ocasión. Aquí, en una de las fotos, vemos un GB Pocket normal conectado mediante el Cable Link con el Game Boy Color. En este caso la prueba fue copiar fotos de una Game Boy Camera a otra, lo cual fue logrado sin ningún problema. Cómo ves, el que tú tengas una GBC y otra persona no, no es ningún impedimento para intercambiar fotos o Pokémons.



La impresora del Game Boy también funciona sin ningún problema con el Game Boy Color. Aquí hicimos una prueba de impresión. Por cierto, (no tiene nada que ver, pero aprovechamos para escribir más y que así quede bien el formato) en Japón acaba de salir una nueva versión del juego Pokémon de nombre "Pokémon Pikachu". A grandes rasgos este juego es muy parecido al Pokémon original, pero al capturar a Pikachu, tendrás acceso a mini-juegos en los que el protagonista es -obviamente- Pikachu. ¿Y eso qué tiene que ver con lo que estábamos hablando? Pues la verdad nada, pero queríamos cambiar la conversación. ¡No! En realidad lo que queríamos decir, es que este juego es el segundo título que saca Nintendo compatible con la Game Boy Printer.
Quizá con esa idea en mente, Nintendo decidió que el GBC fuera compatible con éste y los demás accesorios (o aditamentod) que han salido, pues piensan seguir apoyándolos con la salida del GBC.



Los juegos.
Pues se ha dicho que los juegos que saldrán para este sistema son varios.
Al principio podremos ver revisión de juegos clásicos pero a todo color. Entre los títulos más destacados por parte de Nintendo para este sistema está "The Legend of Zelda: Link's Awakening" en su revisión para aprovechar las cualidades del sistema, así como una nueva versión de Tetris también a color (esta será muy parecida al antiguo Tetris, pero con unos nuevos modos de juego). Por el momento, es todo lo que se ha dicho por parte de Nintendo, sin embargo no sería raro que de repente anunciaran que sus próximas versiones de Pokémon (Golden y Silver) fueran re-programados para verse a todo color.
Otros licenciatarios también han anunciado recientemente sus juegos que serán compatibles con el GBC. Hay que recordar que Kemco en el E3 anunció varios títulos para América como Top Gear Rally Pocket o Shadowgate Classics. (En Japón compañías como Compile, Enix, Imagineer, Tomy, Pack in Soft y Hudson anunciaron que están trabajando en juegos compatibles con este sistema).









EXTRA



Pokémon Pikachu

NOVEDADES

Fue el Tamagotchi, el que generó una cantidad impresionante de mascotas virtuales en el mercado. Algunos son mera copia de otros, unos presentan mejoras a lo que ya existe y muy pocos traen algún avance significativo. Existen perros, gatos, dinosaurios, patos, dragones y hasta los marcianos de Toy Story o la mascota del mundial de Francia todos llegaron a convertirse en mascota virtual. Pikachu, personaje de Pokémon y sumamente querido en Japón, ha hecho su aparición, no como mascota virtual, sino más bien como "amigo virtual" (más adelante diremos por qué). Pokémon Pikachu es el nombre de este aparatito que Nintendo comercializará durante los próximos meses y del que vamos a hablar a continuación.

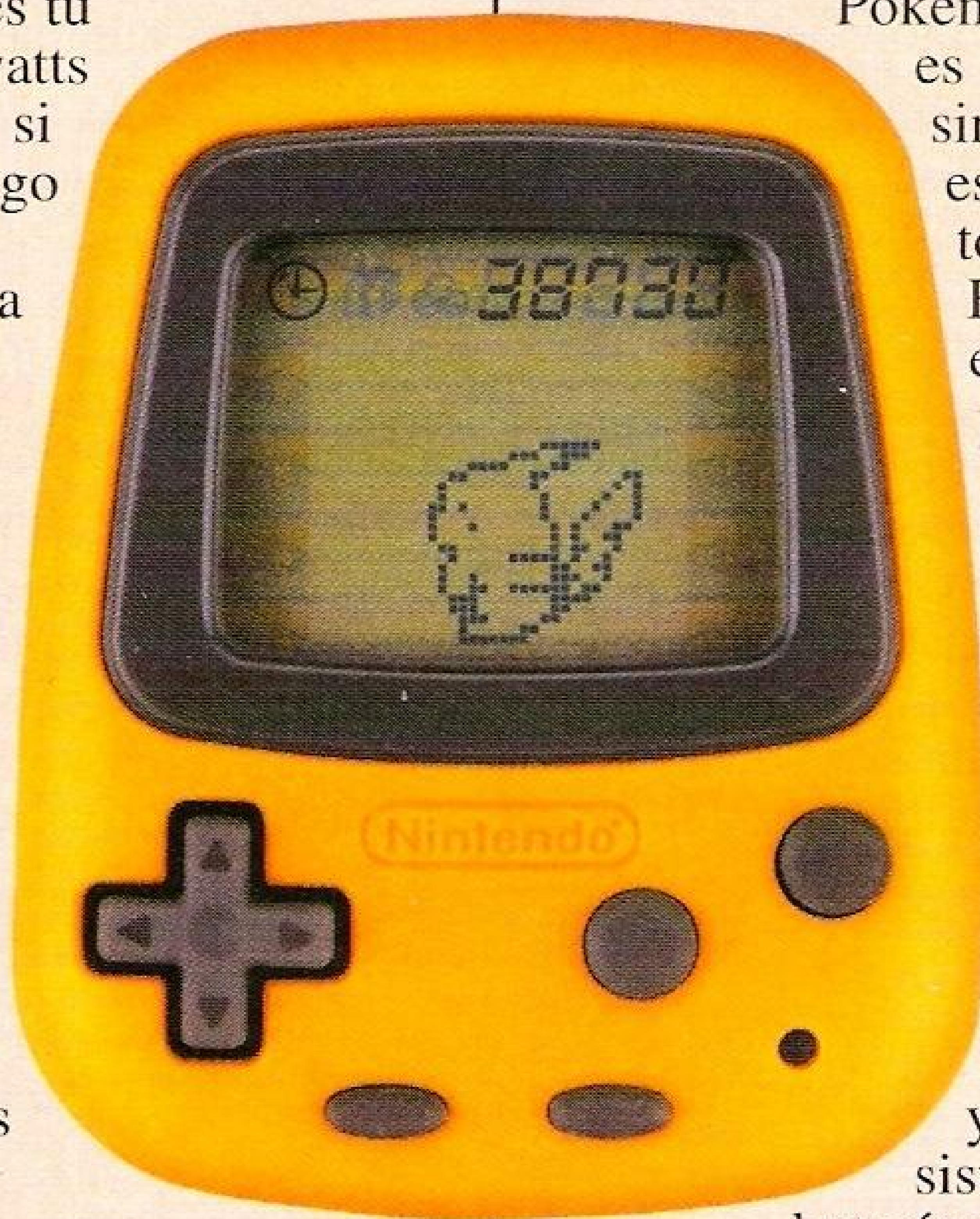
Para empezar Pokémon Pikachu se sale un poco de los estándares del concepto mascota virtual, donde por lo general, el dueño tiene que alimentarlo, limpiarlo, curarlo, apagarle la luz y cuidar su dieta. Con Pikachu no necesitas tener este tipo de consideraciones, ya que él se alimenta cuando tiene hambre, se baña todos los días y se va a dormir cuando le da sueño. Así que podemos ver que él no es inútil como los demás y sabe hacer las cosas por sí mismo. A mucha gente le parece divertido estar cuidando a una mascota virtual durante 3 ó 4 días, pero después se hace un poco difícil debido a las actividades en las que se mete. Pokémon Pikachu no esclaviza tanto al dueño, ya que Pikachu hace todo por sí mismo.

Bueno, ¿y cuál es el chiste de tener un Pokémon Pikachu? Este juguetito más que mascota virtual, es como un Amigo Virtual. Pikachu puede estar jugando en la arena y construir castillos, puede estar leyendo cómics, ver televisión, montar bicicleta, volar cometas, tocar trompeta, comer, lavarse los dientes, darse una ducha, etc. Ahora, estas actividades y muchas más, van apareciendo conforme Pikachu se ejercite y es aquí donde entra tu interacción. El aparato (que por cierto es un Game Boy chiquito), cuenta con un "sofisticado" sistema que detecta el movimiento que se genera cuando caminas y sirve para medir los pasos. En la parte de atrás del Pokémon Pikachu hay una pinza que sirve para sujetarlo al cinturón. Cada vez que camines, un contador se estará incrementando y con esto Pikachu se ejercita. Obviamente, caminar no es la única forma de hacer que este contador se incremente; puedes agitar a tu Pokémon Pikachu, atorarlo en tu zapato y moverlo mientras estás sentado, puedes amarrarlo a un Rumble Pak, etc.

Por otra parte, cada que el contador se incremente 20 veces, recibes un watt. Estos watts sirven para tener a Pikachu feliz, pues tú le regalas a los watts que quieras como si fueran dulces o algo parecido.

Dependiendo de la cantidad de watts que le des, Pikachu se pondrá a hacer cosas especiales como tocar el piano, volar en planeador, nadar, etc.

Estas actividades son especiales y sólo salen al darle watts. Las mascotas virtuales manejan principalmente el concepto de crecimiento, mientras que Pokémon Pikachu maneja el estado de ánimo que se refleja en los watts que le regalas. Así podemos tener a un Pikachu amistoso, contento, molesto, furioso, etc. De acuerdo con el estado de ánimo, podrás ver distintas caras de Pikachu cuando no está haciendo nada. Y como este amigo virtual no maneja el crecimiento, Pikachu no muere.



Si te fijas bien, tener un watt por cada 20 incrementos en el contador de movimiento es muy cansado, así que cuentas con una opción donde apuestas 5 watts en una máquina tragamonedas. Si logras detener las 3 casillas en la misma figura, obtendrás 30 watts a menos que obtengas 3 caras de Pikachu, ya que con esto te dan 50, ó tres 7's con lo que ganas 500 watts. Por cierto, si crees que puedes electrocutar a Pikachu dándole muchos watts, no te preocupes, ya que el máximo de watts que le puedes regalar son 999 de un jalón. Ahora, si planeas juntar millones de watts y darle muchas veces 999 watts, no va a pasar nada, ya que el máximo de watts que puedes tener es 9999.

Pokémon Pikachu es muy entretenido sin necesidad de estar cuidándolo todo el día. El hecho de tener el "contador de pasos" lo hace más interesante, sobre todo porque conforme el marcador avance, verás nuevas actitudes que Pikachu puede hacer. El aparato también te sirve de reloj y cuenta con un sistema de ahorro de baterías, pues si en un minuto no has presionado ningún botón, el display de la pantalla se apaga.

Por cierto, no se te vaya a ocurrir meter a tu Pokémon Pikachu en la licuadora con tal de tener más puntos en el marcador.

Expansión de Memoria para el N64.

Nintendo of America nos ha sorprendido de nueva cuenta al anunciar que ellos lanzarán este mes, el tan comentado "expansor de memoria" o mejor conocido con el nombre de: Nintendo 64 Expansion Pak. El Expansion Pak es el nuevo nombre para el aditamento que antes conocíamos como el "Jumper Pak". Sí, éste es el misterioso "cartuchito" que se introduce en el cuerpo del N64, donde tiene una etiqueta que dice "No remover".
Tal como se mencionó en su momento, este aditamento sirve para aumentar en 4 Megas la memoria RAM del sistema. ¿Esto con qué objeto? Bueno pues, para mejorar sustancialmente el funcionamiento de futuros juegos del sistema.
Y bueno, no habrá que esperar mucho, ya que recientemente Acclaim anunció que sus 2 próximos juegos: NFL Quarterback Club 99 y Turok 2 serán compatibles con este aditamento. El primero que van a lanzar será NFL Quarterback Club 99 y lo curioso del caso, es que este título no fue desarrollado con la idea del expansor de memoria en mente. Aunque estos títulos pueden jugarse sin el expansor de memoria, es con este aditamento con el que más ventaja le sacarás a los juegos,

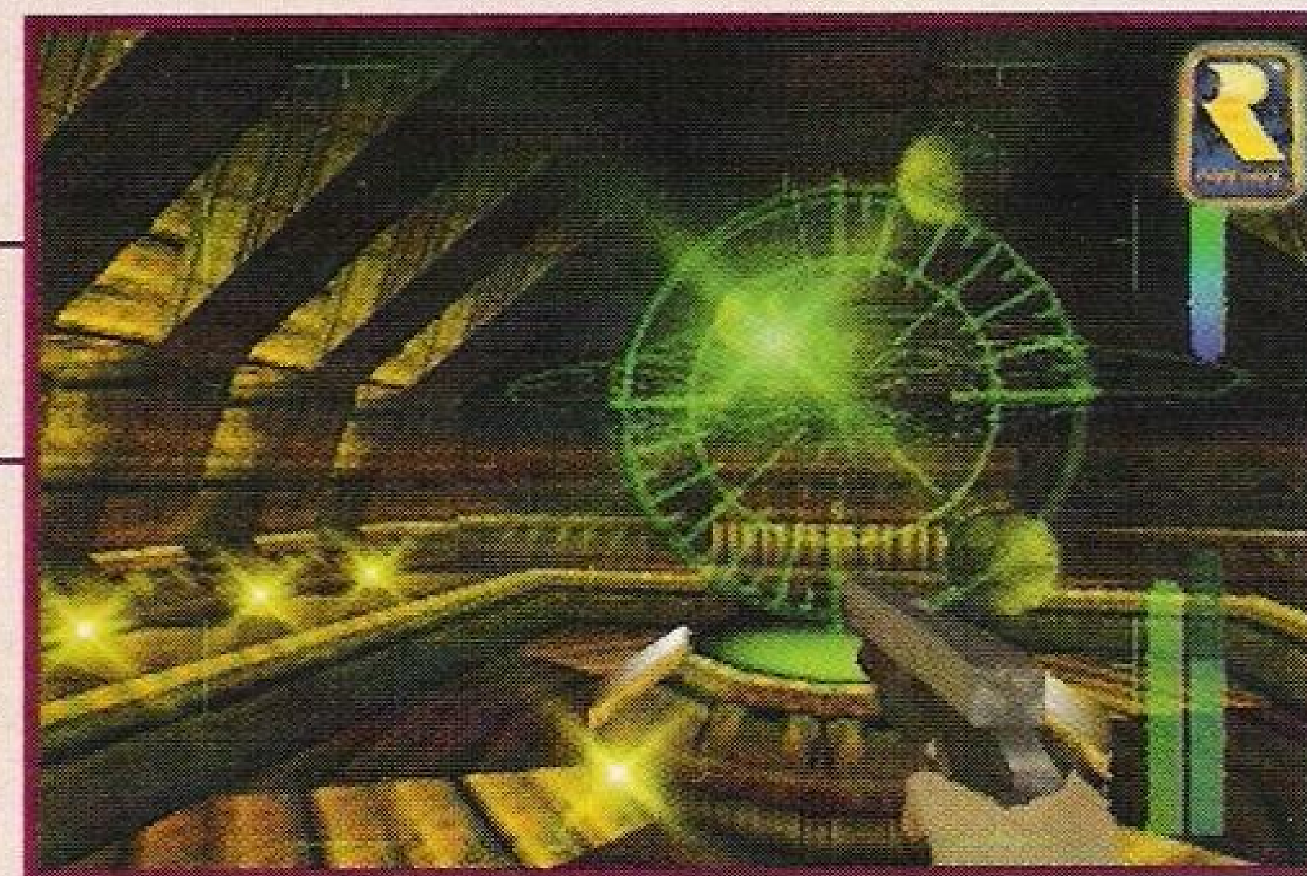




Tanto NFL Quarterback Club 99, como Turok 2 serán los primeros títulos compatibles con el Expansion Pak de Nintendo, que saldrá a la venta este mes.

gráficamente hablando. Por ejemplo, aunque los gráficos de NFL QBC 99 se verán en alta resolución con el expansor de memoria o sin él, al tener este aditamento en el N64, los movimientos y algunas transiciones de los personajes se verán mucho más fluidas, además, se podrá tener una repetición instantánea de un minuto y medio de duración, en lugar de solamente medio minuto que se logra sin el Expansion Pak. Esto es impresionante tomando en cuenta que existen 22 personajes, moviéndose en forma individual en el campo, al mismo tiempo.
Originalmente, el primer juego que sería compatible con el Expansion Pak por parte de Acclaim sería Turok 2, pero cuando el equipo de Iguana, que estaba realizando el NFL QBC 99 vio lo que se podía hacer con este aditamento, decidió hacerle algunos ajustes de última hora al juego para que así pudiera también aprovechar este aditamento.
Se supone que Turok 2, al ser jugado con el Expansion Pak se podrá ver en alta definición (se notará con mayor claridad si tienes un monitor especial) y de igual forma, los personajes tendrán movimientos más fluidos.
Bueno, el anuncio de este aditamento nos tomó por sorpresa, pero es muy probable que para el siguiente ejemplar de la revista tengamos mayor información de cómo funciona y qué juegos serán compatibles con él a futuro.

Ahora, la pregunta es: ¿Cuál será el primer juego de Nintendo que aproveche las ventajas del Expansion Pak?
Pues, solamente está confirmado "Perfect Dark", que en este momento está siendo programado por Rare. Jet Force Gemini (también de Rare) aún se encuentra en "veremos". Otras compañías que anunciaron de última hora que sus juegos serán compatibles con el Expansion Pak son Activision y GT Interactive, sólo el juego de Vigilante 8 (es probable que hablemos de él en el siguiente número) está confirmadísimo para Alta Resolución con este aditamento por parte de Activision así como el nuevo Duke Nukem de GT Interactive.



Perfect Dark tendrá máxima resolución (640 por 480).

Wipeout 64, distribuido por Midway

Al parecer Midway está planenado convertirse en el distribuidor de juegos más importante para el N64. Sabemos que ellos comenzaron a distribuir sus juegos (y luego se pusieron de acuerdo con GT Interactive para la distribución de sus traslaciones de Arcade, pero a final de cuentas el producto es de ellos) y después decidieron tomar los de Kemco y distribuirlos.
Un caso reciente es el tomar otros juegos de desarrolladores importantes, pero sin el potencial para ser "Publishers" como ha sido el caso de DMA Designs (Body Harvest) y Crystal Dynamics (Gex: Enter the Gekko).
Ahora y para darle continuidad a esta nueva tradición, han decidido adquirir los derechos del juego "Wipeout 64", para distribuirlo en nuestro continente.
Por las cartas que recibimos, hemos notado que muchos lectores piensan que Midway no tiene mucho cuidado con las licencias que adquiere o los juegos que produce, pero esta acción seguramente hará que estos videojugadores dejen de pensar que los títulos que salen bajo el sello de Midway tienen poca calidad,

pues Wipeout 64 es un excelente título de carreras futuristas en todos los aspectos: gráficas, música, movilidad, jugabilidad... en fin: la gente de Psygnosis creó un juego demasiado bueno para el N64 y que aprovecha gran parte de las ventajas del poder de procesamiento del N64.
Sin embargo, éste también es un gran compromiso para Midway, pues si publica un juego excelente como Wipeout 64, los demás juegos que le sigan, deberán tener una calidad similar.

Wipeout 64 lo veremos en nuestro continente bajo el sello de Midway. ¿Será eso bueno o malo?





Retraso de Space World 98

INTERNACIONAL

Justo cuando nos estabámos preparando psicológicamente para sacrificarnos e ir al Space World de este año, nos enteramos de una mala noticia: Nintendo decidió posponer la fecha en la que se llevaba a cabo este evento, de Noviembre de 98 a los primeros días de Mayo de 99, que -tentativamente- es un mes antes de que salga a la venta el N64 Disk Drive. Pero ahora la pregunta es: ¿Por qué este retraso? Pues el argumento que dio Nintendo de Japón para el cambio en la fecha de la realización de este evento es que, debido a que en esas fechas, Nintendo ya tendrá a la venta sus títulos más fuertes como un nuevo juego serie de Pokémon para Game Boy, el Pokémon Stadium y obviamente Zelda 64, no tendría caso organizar un evento para mostrar cosas ya conocidas y aunque existen varios juegos interesantes de licenciatarios importantes como Konami, Capcom, Koei o Pack in Video, sería muy ílogico que un evento que organiza Nintendo, se caracterizara porque esta compañía no muestre nada propio ni nuevo para él.



Ahora, referente al nuevo retraso del N64 DD, nos parece bastante extraño que un sistema que nosotros hace exactamente un año lo vimos trabajar sin ningún problema, tenga una fecha de salida hasta un año y medio después. Podemos especular de forma ilimitada cuál podría ser la causa del retraso: ¿Acaso existen problemas en el desarrollo de este aparato? ¿Nintendo le está agregando algún dispositivo para hacerlo más poderoso o le está cambiando el formato? En fin, son muchas cosas las que en este momento se nos pueden ocurrir. Ahora, por el momento, lo mejor es esperar las noticias de fuente oficial, pues entrarle a la onda de "sólo escribir por imaginar", no deja nada bueno. Ojalá que en los próximos meses nos podamos enterar de algo acerca de este dispositivo.



Zoor

Imagineer, la compañía que ha programado hasta el momento el único juego RPG que hay en el mercado para el N64 (Quest 64) se encuentra trabajando en este momento en sus oficinas de Japón, en nuevo título del género de nombre Zoor (Zur).
Este juego, a diferencia de su primer RPG, tiene elementos más clásicos como las batallas por turnos y ataques mágicos.
El héroe de este título es un chavo de nombre Leo y cuenta con una extraña habilidad para someter a animales y por ende, ponerlos a pelear por él. La trama es muy parecida a lo que es Pokémon, pues este chavo va dominando a cierta clase de enemigos para que se pasen a su bando. Una vez que los tiene peleando para él, puede hacer que ellos aprendan técnicas y ataques especiales y así hacerlos más poderosos (y hasta les puedes cambiar el nombre, si no te gusta el que tienen). Tú comienzas con un solo monstruo y tu objetivo es buscar a los más poderosos para hacerle frente a tu destino. Algo que nos pareció muy interesante, es que la gente de Imagineer decidió cambiar el estilo de gráficos de su anterior RPG a éste, ya que aquí veremos escenarios y pantallas más de tipo "animación", tal como se puede apreciar en las fotos. Por lo pronto, debemos de nueva cuenta cruzar los dedos, para que licenciatarios importantes como THQ (quien sería el más indicado en este caso) tomen el riesgo de lanzar este título en nuestro continente, para todos los Fans del género. ¿No crees?





Juegos nuevos en Japón

El pasado mes de Septiembre, se anunció en Japón, que existían varias compañías que estaban desarrollando varios títulos para el N64.
De estos juegos, hablaremos sólo de los que nos parecen más interesantes, como lo hemos hecho en los últimos números.
Gambare Goemon 6
Pues sí, los jugadores Nipones tienen mucha suerte, pues Konami de Japón se encuentra preparando una nueva secuela de su serie de Gambare Goemon para el N64. Obviamente esta nueva versión presenta varias mejoras sobre el primer título de la serie y es también obvio que en este momento vamos a hablar de ellas. Primero que nada tenemos que la gente de Konami decidió cambiar el formato de juego de Aventura e investigación por un formato más enfocado a la acción. Sí, ahora los personajes ya no podrán vagar libremente por el mundo, sino seguir un camino preestablecido, muy el estilo de los viejos juegos del SNES. Aunque el formato de juego sea viejo, los gráficos de los personajes siguen siendo en 3D, así como los escenarios. Obviamente no todo es ir avanzando, viendo al personaje de lado, pues también existen algunas escenas especiales donde la

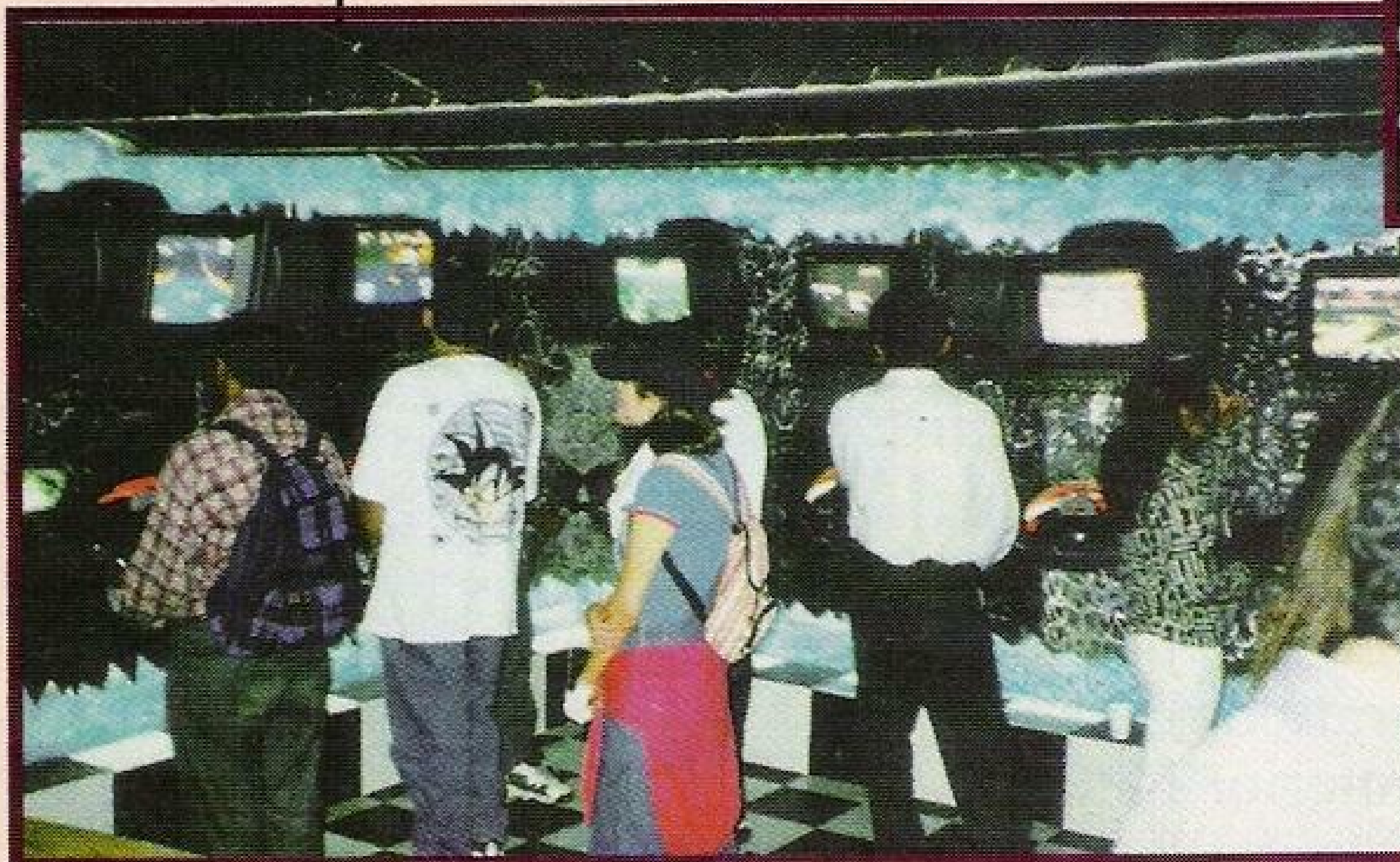




vista cambia, esto para darle un poco más de variedad al juego.
Quizá la mejor noticia al respecto es... ¡¡¡que Impacto ya tiene novia!!! no, esto no es lo mejor, aunque sí es cierto, en este juego podremos ver a la novia de Impacto aparecer por primera vez. Ahora, retomando el punto de cuál es lo mejor que le pudieron agregar a este título, es la opción para que dos personas lo puedan jugar de forma simultánea. Bueno, otros detalles que se pueden mencionar es que regresan los 4 personajes básicos de la serie, que existen muchas armas que puedes agarrar, que los enemigos finales son impactantes... en fin, las cosas que Konami sabe hacer muy bien.
Ahora, la mejor noticia que nos podrían dar a nosostros los videojugadores Americanos es que Konami reconsideró su actitud de juzgar a la serie de Gambare Goemon como muy "japonesa" y traer este título para acá.
Tenemos que mantener los dedos cruzados, pues cualquier juego de Konami será bien recibido por nosotros.

Espacio 64

¿Es acaso "Espacio 64" el nombre de una nueva sección de la revista Club Nintendo? ¡No!, Espacio 64 es un sitio que fue creado por Gamela para que puedas venir y jugar sin costo alguno, los títulos más nuevos para el N64, prototipos o algunos títulos que no llegaron a nuestro continente (esto último sólo como curiosidad). Aquí encontrarás más de 35 "Interactivos" o lo que es lo mismo, sistemas de N64 para 2 ó 4 jugadores en los que podrás conocer los juegos más nuevos para este sistema o simplemente venir y jugar un título que conozcas y que ya tenga algo de tiempo que salió al mercado.
El ambiente aquí es muy bueno y este sitio es ideal para realizar presentaciones de nuevos títulos (para cuando leas esto, ya se habrán realizado las presentaciones de juegos como Cruis'n World o de Pokémon) con lectores que escribieron a Club Nintendo como invitados.



¿Cómo asistir a espacio 64? Bueno, la entrada a Espacio 64 es gratuita y es muy sencillo asistir, pues solamente necesitas....
- Presentarte con original y fotocopia de un comprobante de compra de cualquier producto Nintendo adquirido con un Distribuidor Autorizadopara hacerte socio o entrar a la página de Internet (www.nintendo.com.mx) y buscar la sección de Espacio 64, ahí encontrarás opciones para asistir o mandar un e-mail a nuestra dirección: espacio64@nintendo.com.mx con todos tus datos (nombre, dirección, edad, etc.), solicitando una cita y mencionando que lo leíste en Club Nintendo.
El horario en Espacio 64 es sólo de 3:00 a 5:30 los días jueves y viernes. Espacio 64 está ubicado en Hamburgo 8, Colonia Juárez en el Distrito Federal (sí, la misma dirección de Club Nintendo).



Nosotros, como te habrás dado cuenta por la dirección, estamos muy cerca y por eso te recomendamos que vengas a darte una vuelta o pidas informes de Espacio 64 al teléfono: 592-6877 ext.104.
Así que...
¡No te quedes fuera del espacio!

previo

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

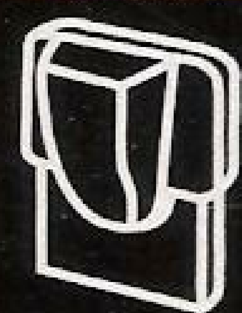
Por fin... Para el mundo de los videojuegos y en especial para los poseedores de Nintendo 64, este mes es muy especial, si no es que es el más especial en la historia de Nintendo, porque la aventura que ya tuvo lugar para el NES, Super NES y Game Boy continúa; porque aquéllos parajes de Hyrule que Shigeru Miyamoto plasmó con gran maestría para esos sistemas pequeños, ahora cobran vida en la plataforma más poderosa de la actualidad. La batalla entre Link y Ganon aún no termina... porque la leyenda de la Trifuerza aún existe... porque la princesa Zelda aún vive... porque este 23 de Noviembre llega... The Legend of Zelda: Ocarina of Time.







Nintendo
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por Nintendo Co. Ltd.

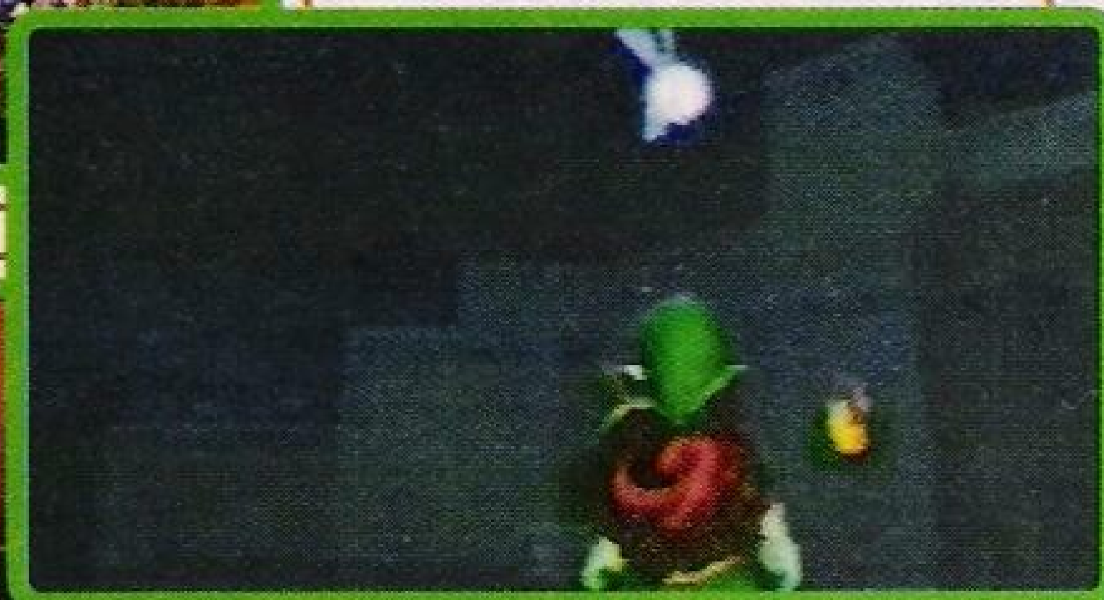
256 megabits
Memoria

Aventura
Categoría

Noviembre 23 1998
Fecha de Salida



Después de varios retrasos, ahora ya podremos disfrutar de la continuación de la clásica saga de The Legend of Zelda, pero ahora en 3D y sólo para el N64. Desde que se anunció la salida de este título hace ya un buen tiempo, éste ha sido el juego más esperado y para aquéllos que ya se les queman las habas por probar esta excelente aventura, la espera ya está apunto de terminar.





Ya hemos hablado muchas veces de este juego y también hemos publicado algunas fotos... así que en este último previo de Ocarina of Time te mostramos las más recientes imágenes que tenemos... ¡claro, no podíamos dejar de mantenerte informado de este súper título!











Ya casi están establecidas las funciones de los botones. De hecho, como lo puedes ver en las fotos, las acciones que Link realiza con el botón B ya están traducidas al inglés. Algo interesante de esas funciones, es que cambian dependiendo de lo que tengas que hacer, por ejemplo, cuando levantas una bomba la acción será Drop y al lanzarla cambiará a Throw. De está forma la función de los botones no se vuelve tan complicada; cuando nosotros lo jugamos en el E3, se nos hizo bastante raro que con un sólo botón realizaras distintas acciones (parecía complejo), pero al momento de la acción es muy sencillo este mecanismo.

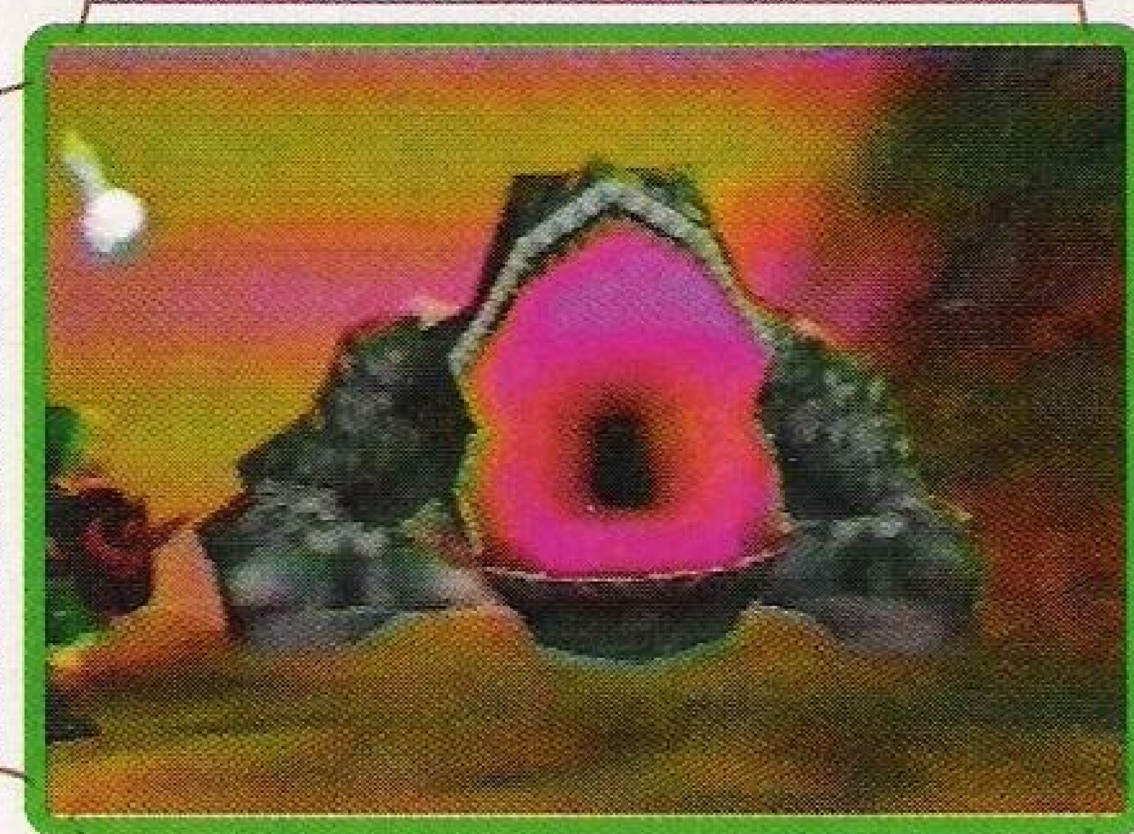


Siguiendo con el tema de los botones, en los de la unidad C tendrás armas e ítems y al presionar alguno de estos, los podrás usar con el botón A. El botón Z al parecer tendrá un par de funciones, pero la que conocemos es que al dejarlo presionado aparecerá una mira para apuntarle al enemigo y así realizar ataques más precisos en caso de ser necesario.









Los cinemas en tiempo real son más de los que habíamos visto y la calidad es incomparable a lo que ya se había visto para este sistema.





Aquí vemos cómo Link está apunto de enfrentar a un enemigo que utiliza el fuego para atacar. Como puedes ver, primero hay una toma de cerca del enemigo y de Link y después comienza la batalla.



Durante tu recorrido tendrás la oportunidad de incrementar tus ítems, rupias, bombas, energía, etc., por medio de minijuegos o Bonus. Aquí vemos uno de tantos que hay, donde Link deberá disparar flechas a los blancos, si les da en el centro ganará más puntos; al parecer lo que hace más difícil esto, es que vas montado a caballo, lo cual complica la precisión de tus disparos.







Lo impresionante es la gran cantidad de movimientos que Link tendrá. Cargar bombas, usar el arco y la flecha, correr, saltar, colgarse de las rejas o de las salientes de los pisos, nadar, cruzar abismos con la ayuda de el ítem del gancho, usar la espada por supuesto, entre otros más. Aún no sabemos si necesites algún objeto en especial para realizar ciertos movimientos básicos, pues, si recuerdas, la primera vez que Link saltó fue en: The Adventure of Link de NES y después en Link's Aweking de GB, pero para poder hacerlo en éste último necesitabas el ítem de la pluma (en el de NES no necesitabas nada, aunque para hacer un salto más alto debías activar el hechizo Jump). Tampoco sabemos si tengas disponibles todos los movimientos desde el principio o si los puedas usar todos en una escena (obviamente algunos quedarían fuera, como nadar en donde no hay agua), pero ojalá no sea como en Banjo-Kazooie, que no podías usar algunos movimientos, que serían útiles en ciertas escenas, sólo porque no tenías las plataformas de colores.









También tendrá una especie de movimiento con el cual esquivas a tus enemigos pasándote de lado a lado. No sabemos si éste sea un movimiento especial o básico.





Link aún conserva el ataque que tenía en A Link to the Past y en Link's Aweking, que consistía en dejar presionado el botón A y al soltarlo realizaba un ataque devastador, sólo que ahora son dos tipos diferentes de ataque dependiendo el tiempo que dejes presionado el botón. Cuando el ataque es mediano, será de color azul y no causará mucho daño y cuando ejecutes el fuerte, será de color rojo; también influirá la barra de poder espiritual, la cual se va desgastando al usar estos ataques o alguna otra magia.

No podía faltar la Hada que te llena tu energía.



Al parecer habrá un momento en el pasado donde



la princesa Zelda le comenta a Link las



terribles ambiciones de Gannon y se proponen





proteger la Trifuerza para que este villano no se apodere de ella.







Según cuenta el señor Miyamoto, el juego tendrá alrededor de 40 ó 60 enemigos, 8 calabozos y 4 ó 5 minijuegos. Es probable que el juego cuente con varios finales dependiendo de lo que hagas durante el mismo, por ejemplo alguien que lo juegue al aventón, no podrá subirse al caballo o cosas por el estilo y de esta forma el final cambiará.







Ya se dieron a conocer los nombres y las características de varios personajes que tendrán parte importante en la historia, como un enemigo que se llama Poh, quien sale de las tumbas y que para derrotarlo y obtener ítems, deberás resolver varios acertijos. También aparece un nuevo personaje llamado Sheik, quien toca un arpa que encierra muchos misterios. El proviene de la familia Shika. Si él toca su arpa y Link su ocarina al mismo tiempo, las puertas de las tierras sagradas se abrirán.



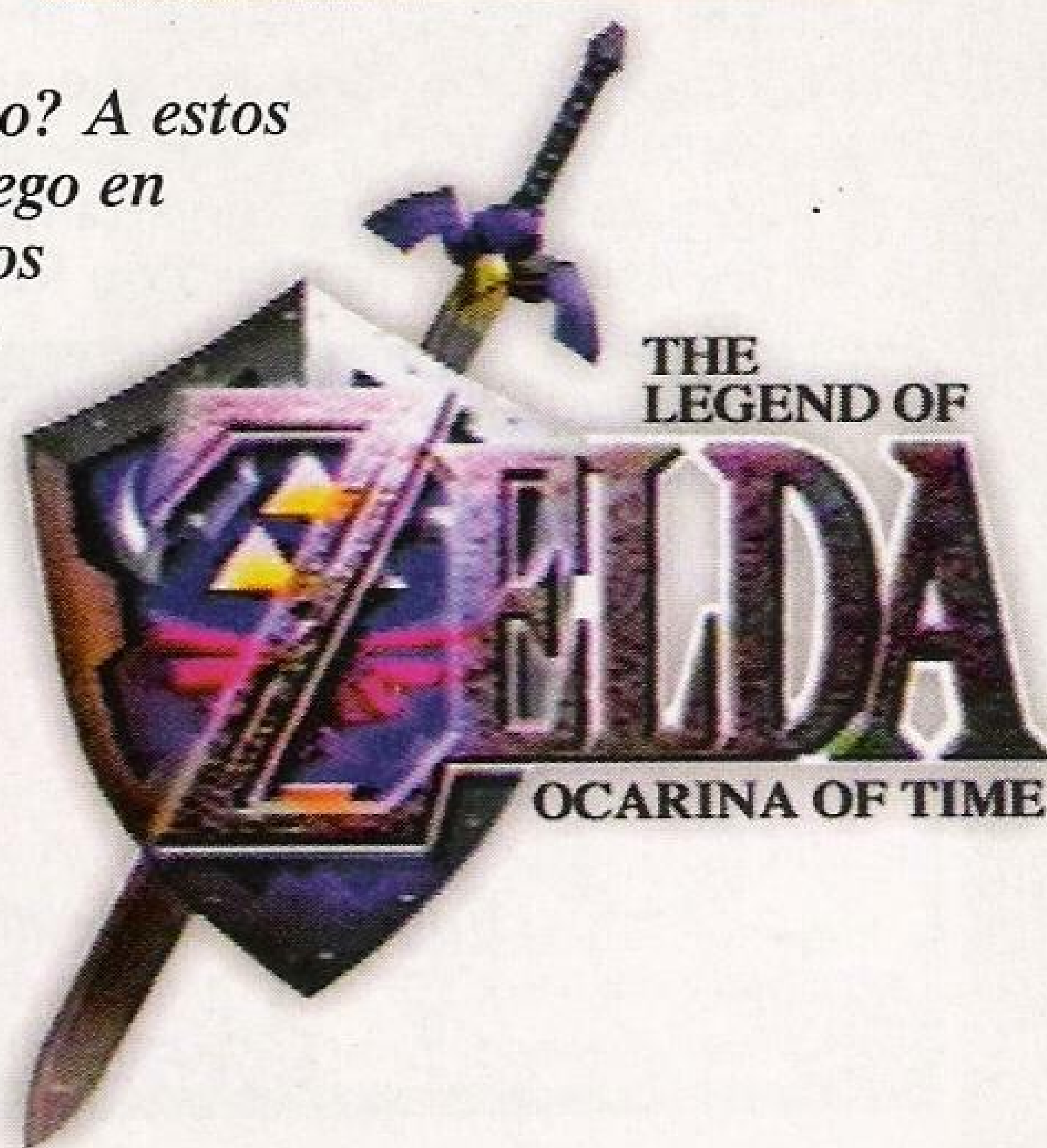


También nos enteramos de unos datos muy curiosos: El caballo que monta Link proviene de una granja llamada Ron-Ron y ahí viven dos señores y una niña. Uno se llama Taron y es el dueño de la granja, es una persona muy tranquila y bastante floja. Normalmente se desentiende de las obligaciones que tiene en la granja y su tiempo libre lo utiliza para dormir. Su platillo favorito son los hongos y odia a las tortugas. Maron es la hija de Taron, tiene un carácter distinto al de su padre, pues es muy trabajadora y le gusta mucho cantar. Ingo es el encargado de la granja y su principal característica es que es muy enojón, aunque en el fondo es una buena persona. Cabe mencionar que tanto gráficamente como en carácter, Taron e Ingo son muy parecidos a Mario y a Luigi (¿o por qué crees que a Taron le gustan los hongos y le desagradan las tortugas?). Algo interesante es que Maron es muy similar a Marin, de Link's Aweking, de hecho, el padre de Marin se llamaa Tarin y aquí el padre de Maron se llama Taron, raro, ¿no? A estos personajes Link los encuentra cuando es niño, pero hay una parte del juego en donde debe regresar a la granja cuando es grande y cuando esto sucede los personajes también cambian físicamente, como Ingo, que se ve más serio y más viejo, es más, hasta hace que apuestes con él en una carrera. Con esto podemos ver lo complejo que será viajar en el tiempo con tu Ocarina.









Como puedes darte cuenta, Ocarina of Time tendrá muchos elementos que lo harán más variado y diferente a otros juegos de aventura y promete ser el mejor título que se haya programado. Con todo lo que te acabamos de comentar, ¿te imaginas lo que será con la ayuda del Disk Drive o con un reloj para hacerlo en tiempo real? Pero mejor no nos adelantemos. Pues ya no hay más qué decir y sólo nos queda esperar la salida de este súper título y prepararnos para vivir la nueva aventura de Link en The Legend of Zelda: Ocarina of Time.







Nintendo MUSEO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Tú seguramente has notado que cuando un personaje, ya sea de los comics o de las caricaturas, se hace popular o que de plano se vuelve todo un fenómeno, inmediatamente aparecen muchos productos de mercadotecnia al rededor y con esto consigue ponerse "de moda"; se lanzan jugetes, ropa, pins, calcomanías y hasta videojuegos. Bueno, pues éste es un buen pretexto para remontarnos a finales de los 80's y platicarte un poco acerca de unos míticos personajes que alcanzaron, aunque haya sido por par de años, la cumbre de la popularidad y que gracias a ella lograron incursionar con éxito al terreno de los juegos de video. Estamos hablando, desde luego, de Teenage Mutant Ninja Turtles, o como se les conoció en México y Latinoamérica: Las Tortugas Ninja.



El Concepto

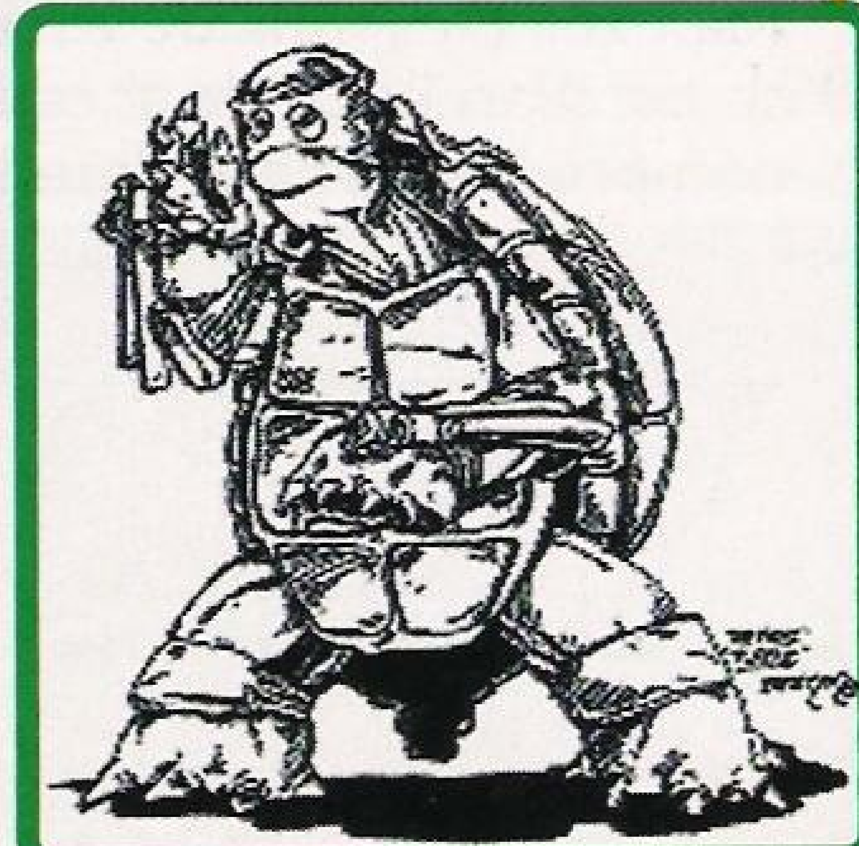
En aquel entonces, los personajes más llamativos eran los típicos súper héroes que simplemente eran seres humanos que adquirían o nacían con súper poderes y que, junto con un disfraz de color extravagante y a veces con una máscara, luchaban contra el mal utilizando armas o sólo los puños. Pero de repente aparecieron unos personajes muy singulares y con características fuera de los estándares de la época: ¡Cuatro Tortugas! El concepto era totalmente nuevo ya que, aunque los héroes eran tortugas, éstas caminaban en dos patas y para combatir a los maleantes usaban técnicas y armas del Ninjutsu (antigua técnica japonesa que significa "el arte del espionaje"). Varios personajes que aparecían junto a Las Tortugas Ninja también tenían forma de animales (o animales con forma de humano), como ratas, moscas, rinocerontes o jabalíes, pero lo interesante es que la historia se desarrollaba en un mundo de humanos, de hecho, el escenario principal era la Ciudad de Nueva York. Entonces, ¿qué hacían un montón de animales raros entre la gente normal? Pues la justificación es que estas tortugas junto con el resto de los personajes "extraños" cambiaron de forma debido a una mutación. Así es como este nuevo concepto de "Las Ninja Tortugas Adolescentes Mutantes" llegó a convertirse en un éxito inesperado y en una parte clásica del cómic estadounidense, tal vez por la originalidad y el poco parecido con los héroes de aquellos tiempos.





El Origen

Todo comenzó en 1983 cuando dos estadounidenses que dibujaban comics en su tiempo libre, Kevin Eastman y Peter Laird, se encotraban viendo la televisión y pensando en personajes nuevos para sus historias. Kevin empezó a dibujar una tortuga bípeda con unos chacos en ambas manos. A este boceto lo llamó "Ninja Turtle". Peter vio el dibujo y se preguntó: "¿Por qué no una Teenage Mutant Ninja Turtle?" y de esta forma nació la leyenda de las Tortugas Ninja.



A ambos les gustó la idea y comenzaron a trabajar en ella. Al principio dibujaron una historia corta utilizando a esta "Ninja Turtle" con el afán de parodiar a otros personajes; poco a poco, este boceto fue evolucionando hasta que al final no era sólo una tortuga, sino cuatro además que también diseñaron a una rata mutante, quien sería su "sensei" (o maestro) de Ninjutsu. Trataron de darle diferentes características físicas a cada tortuga, pero al final las cuatro lucían igual, lo que las diferenciaba eran las armas que usaban. Claro que los personajes no podían quedarse sin nombre; aunque las tortugas tenían métodos de pelea japoneses, "no qusimos ponerles nombres japoneses porque pensamos que les iba a parecer muy extraño a los lectores", según dijeron sus creadores.

El origen de sus nombres son de artistas renacentistas de Europa y al fin, como seguramente muchos lo saben, los nombres definitivos de estas tortugas fueron: Leonardo, Michaelangelo, Donatello y Raphael.



Ambos artistas comenzaron a trabajar duro en su nuevo proyecto y después de invertir mucho dinero de sus ahorros y de préstamos, el 1° de Abril de 1984 apareció el número uno del cómic "Teenage Mutant Ninja Turtles", ya con una historia propia y sin parodiar a nadie, como se hacía al principio. Lo curioso es que esto lo lograron entre Kevin y Peter nada más, pues no consiguieron que alguna editorial importante publicara su trabajo, de hecho, con las primeras ganancias del número uno, crearon su propio estudio al que llamaron "Mirage Studio" y vaya que era un milagro que con lo poco que iniciaron, alcanzaran la cima. Lo qué pasó después ya es una historia conocida; ellos mismos se hacían publicidad y el cómic llamó mucho la atención tanto en los lectores como en otras casas editoriales y así se formaron nuevos proyectos: Dark Horse Miniatures produjo una serie de figuras de estos personajes para los coleccionadores, Palladium Books produjo un juego de rol (juego de mesa) y First Comics elaboró una reimpresión a color de los primeros números; de esta forma la popularidad de las Tortugas Ninja creció bastante rápido.



Gracias a esto, varias empresas dirigieron la mirada hacia este extraño fenómeno, lo que causó el ascenso definitivo de estas tortugas a la fama: serie de televisión, figuras de acción (por Playmates Toys), más tarde películas de Live Action y, por lo que estamos aquí, videojuegos.

La historia

Lo que más se popularizó en México y en Latinoamérica fue la serie animada y no tanto el cómic; esto es importante ya que entre estas dos hay algunas diferencias. El escenario principal de la historia es Nueva York, una ciudad azotada por el crimen generado por una misteriosa banda llamada Foot Clan. April O'neal, reportera del Canal 6, decide hacer una investigación profunda de los hechos, pero es descubierta por esta banda de malhechores, quienes intentan eliminarla, en ese momento aparecen cuatro misteriosas criaturas y salvan a April. Momentos después, ella se recupera del desmayo que sufrió y se da cuenta que está en las cloacas de Nueva York, rodeada por cuatro tortugas tamaño "caguama" y por una rata que habla. Splinter, la rata, le explica a April su origen: se supone que años antes, Splinter era una rata normal y vivía en Japón, siendo la mascota de un ninja japonés llamado Hamato Yoshi, perteneciente al "Foot Clan". Otro miembro de esta agrupación era Oroku Nagi. Estos dos peleadores competían en todo, inclusive por el amor de una joven, Tang Shen. Como ella eligió a Yoshi, Nagi intentó asesinarlo, pero su oponente se defendió y Nagi terminó muerto. Yoshi y Tang decidieron escapar a Nueva York, llevando consigo a Splinter, quien, observando a su dueño, ya había aprendido Ninjutsu; así empezó su nueva vida. Sin embargo, el hermano menor de Nagi, Saki, juró vengarse de la muerte de su hermano y empezó a entrenar muy duro. Tiempo después Saki viajó a Nueva York y ahí formó el nuevo "Foot Clan", pero ya no con los mismos propósitos, pues ahora este clan era de delincuentes. Una noche, Saki encontró a Tang y a Yoshi y los asesinó a ambos y de esta forma Splinter quedó solo, vagando por las coladeras de la ciudad. Un día un camión dejó caer un

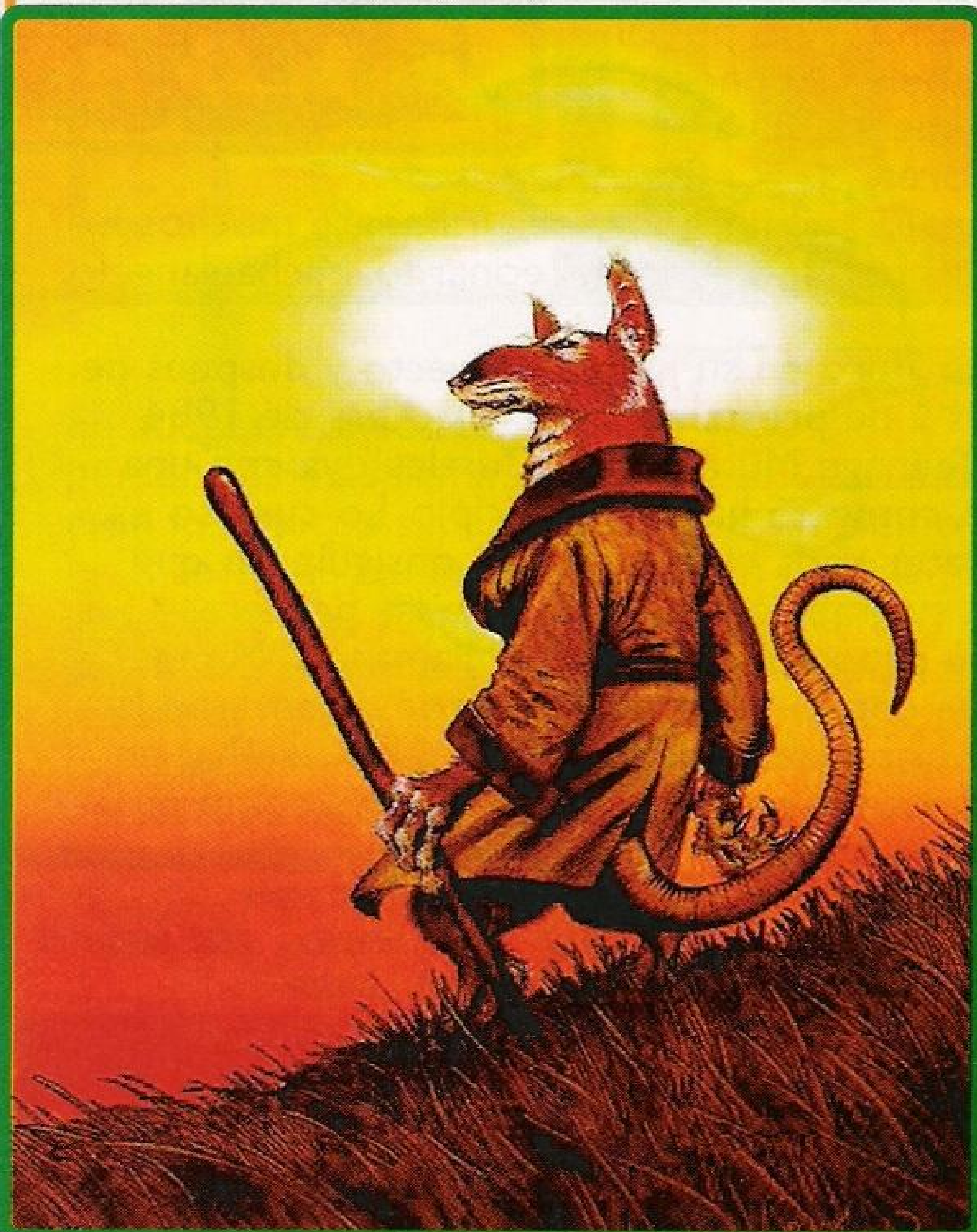
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

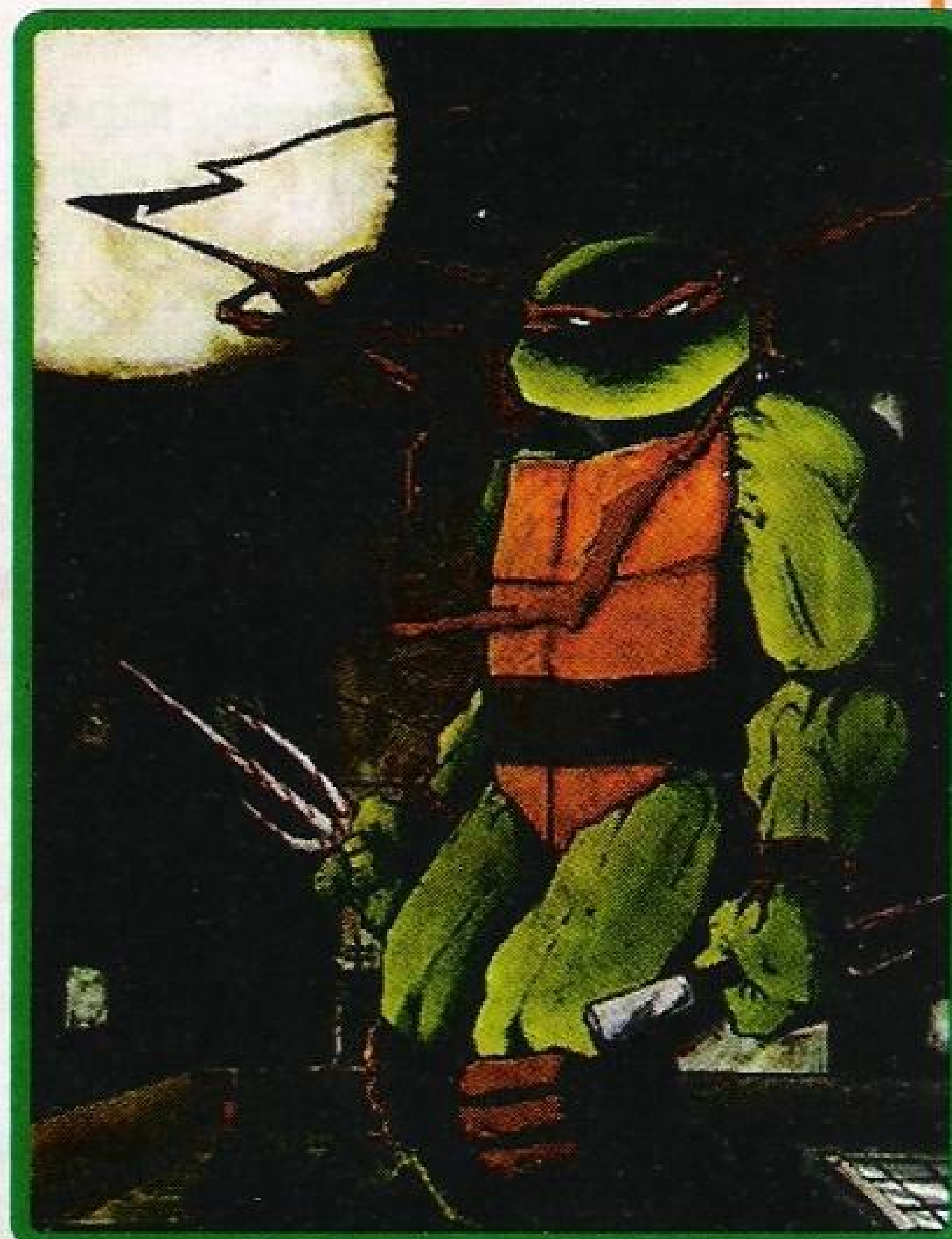
montón de basura en la coladera donde estaba la rata y entre la basura había cuatro tortugas y un recipiente de cristal con una sustancia extraña, el cual, al romperse, salpicó a las tortugas y a Splinter. Al día siguiente los cinco habían mutado, adquiriendo una apariencia humanoide, con la habilidad de hablar y caminar. Splinter entrenó a las cuatro tortugas y las nombró Leonardo, Michaelangelo, Donatello y Raphael. Después de escuchar esto, todos llegaron a la conclusión de que el autor de los crímenes que se estaban llevando a cabo era Oroku Saki, o "Shredder", como él se hacía llamar, así que todos se comprometieron a detenerlo y así comenzó la aventura.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Los Personajes

Aunque físicamente las tortugas sean muy parecidas, tienen diferencias muy marcadas, pues usan diferentes armas y el color de sus cintas es distinto (azul, naranja, morado y rojo, para Leonardo, Michaelangelo, Donatello y Raphael, respectivamente), pero lo más marcado es su carácter; Leonardo, el líder responsable y el más centrado de los cuatro; Michaelangelo, el irresponsable le gusta divertirse y es el más sentimental; Donatello, el más culto a quien le gusta mucho la tecnología y Raphael, quien es el más impulsivo y rebelde, ya que contradice al líder cada vez que puede; lo interesante de sus características es que, aunque cada uno actúa de forma distinta, siempre conservan actitudes de un adolescente normal, tal vez éste fue un punto a favor de su popularidad entre los jóvenes. Otros personjes interesantes son April O'Neal y Splinter. April tiene un carácter fuerte, que concuerda perfectamente con su profesión de reportera y de una mujer citadina, aunque siempre se mete en problemas y es en ese momento, cuando las tortugas deben ayudarla; ella es el contacto entre las tortugas y la superficie; Splinter es el personje más sabio de todos y procura enseñarle a las tortugas intentar resolver los problemas sin necesidad de pelear. Shredder es un poco complicado, pues tiene diferencias muy marcadas entre la serie de T.V. y el cómic; en éste último es muy violento, pero en la serie es simplemente un maleante con mala suerte, acompañado de sus dos sirvientes, Beebop y Rocksteady, dos mutantes con forma de jabalí y de rinoceronte que, pese a su gran fuerza, son bastante torpes y Shredder bastante condescendiente con ellos.









Los Videojuegos

Tal vez el punto que llevó a la fama a las Tortugas Ninja en Estados Unidos no fue tanto el cómic, sino la serie animada. En ese entonces (ahora ya no tanto) era muy común que cualquier cosa que estuviera de moda, tanto películas como caricaturas, tuvieran una adaptación para los videojuegos y las tortugas no fueron la excepción. Aparecieron varios títulos para varias consolas y dos para Arcade, pero los interesantes (y los buenos) son los juegos que aparecieron para los sistemas de Nintendo.

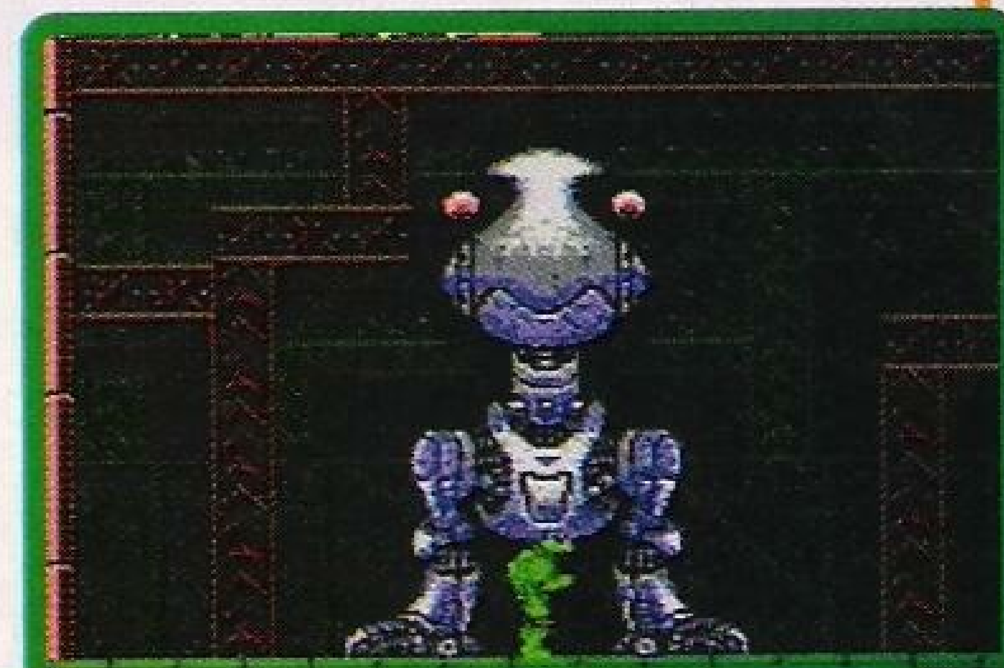
NES



Para nosotros, este juego fue muy relevante. Cuando apareció, los personajes no eran muy populares ni en México ni en Latinoamérica, sin embargo, el juego era tan bueno que llamó nuestra atención (aún ahora, cuando lo volvimos a jugar para hacer este artículo, lo disfrutamos tanto que hasta nos peleamos por el control).
Creemos que tiene un concepto original, ya que durante tu recorrido tenías cuatro vidas (las cuatro tortugas) y podías cambiarlas en cualquier momento, pero la energía de cada una era independiente, así que debías organizar y planear bien tus estrategias. Cada tortuga tenía diferentes características y muy marcadas, tanto en rango de ataque como en velocidad y fuerza. También contaba con dos vistas, una aérea, donde no había mucha acción y a veces podías usar un vehículo y la vista principal, que era de lado y con scroll libre. Tenía seis misiones, donde debías salvar a April, a Splinter y enfrentarte con el "Technodrome" (una base gigantesca y que siempre ha estado presente en el universo de las Tortugas) y al final con el terrible Shredder. Esta versión estuvo basada más en el cómic que en la caricatura, pues fue el único juego donde no apareció la clásica melodía de la animación. Un buen juego que, si tienes la oportunidad de volver a jugarlo, debes aprovecharla.

Teenage Mutant Ninja Turtles
Compañía: Ultrasoft
Jugadores: 1
Género: Acción / Aventura
Fecha de salida: Junio de 1989











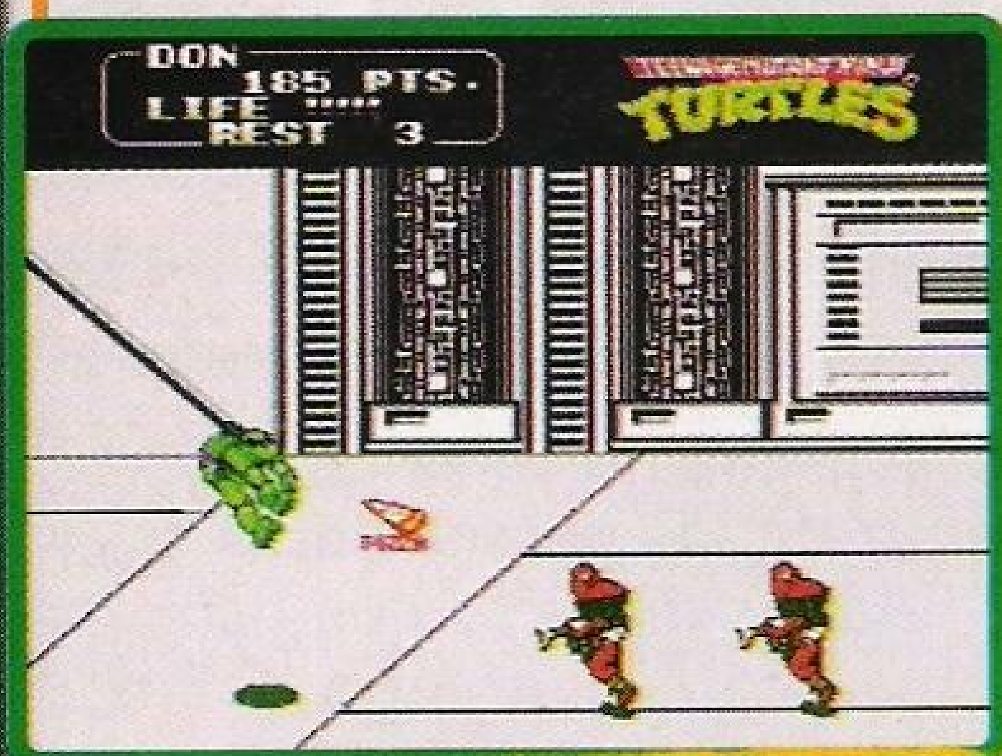
T. M. N. T. II: Arcade Game
Compañía: Ultrasoft
Jugadores: 1 / 2 simultáneos
Género: Acción
Fecha de salida: Diciembre de 1990
Memoria: 4MB

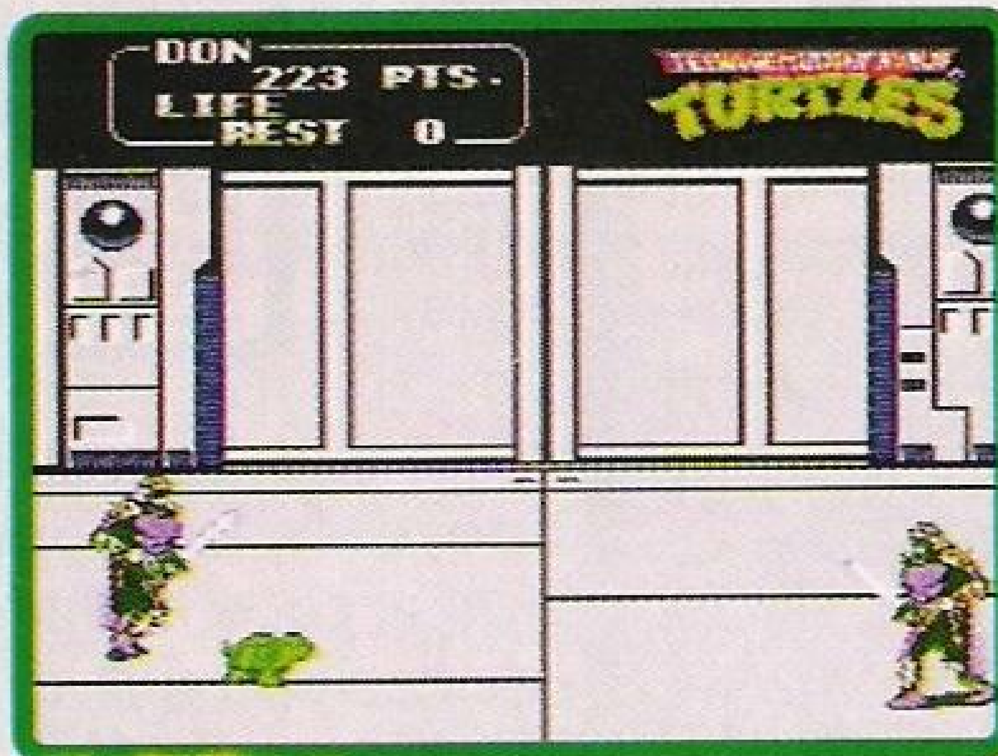




Este título está basado en el primer juego que apareció de estos personajes en las salas de Arcade. La adaptación fue muy buena, pese a las limitaciones del NES y tuvo bastante éxito, aunque pensamos que se debió más a la popularidad que ya tenían los personajes y porque era una traslación de un juego de arcadias. El concepto no fue tan original, pues era de peleas tipo Double Dragon, donde avanzabas golpeando maleantes (en este caso Foot Soldiers) y al final de cada escena encarabas a un jefe. A la adaptación le fueron agregadas un par de escenas que no existieron en la versión original.











T. M. N. T. III: The Manhattan Project
Compañía: Konami
Jugadores: 1 / 2 simultáneos
Género: Acción
Fecha de salida: Febrero de 1992
Memoria: 4MB

Una secuela muy parecida al Arcade Game, pero esta vez se trataba de una versión original. Este juego tenía mejores gráficas y sonido, además contaba con más "cinemas display" (que es lo que gustaba mucho). Cada tortuga contaba con un movimiento especial y cada uno era diferente. La fama de las tortugas estaba en la cúspide cuando apareció este título, de hecho, fue contemporáneo del segundo juego para Arcade, aunque éste no tuvo traslación para el NES...







T. M. N. T.: Tournament Fighters
Compañía: Konami
Jugadores: 1 / 2 simultáneos
Género: Peleas
Fecha de salida: Febrero de 1994

Este fue uno de los poquísimos juegos de peleas tipo Street Fighter que aparecieron para el NES (cuando mucho aparecieron seis). Desgraciadamente, aunque el juego no era tan malo, no era lo suficientemente bueno para llamar la atención y aún más si le sumamos la aparición del SNES y que la popularidad de los personajes iba en descenso. A diferencia de la versión de SNES, este juego contaba con otros personajes, como Casey Jones.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Game Boy

T. M. N. T. : Fall of the Foot Clan
Compañía: Ultrasoft
Jugadores: 1
Género: Acción
Fecha de salida: Agosto de 1990
Memoria: 1MB

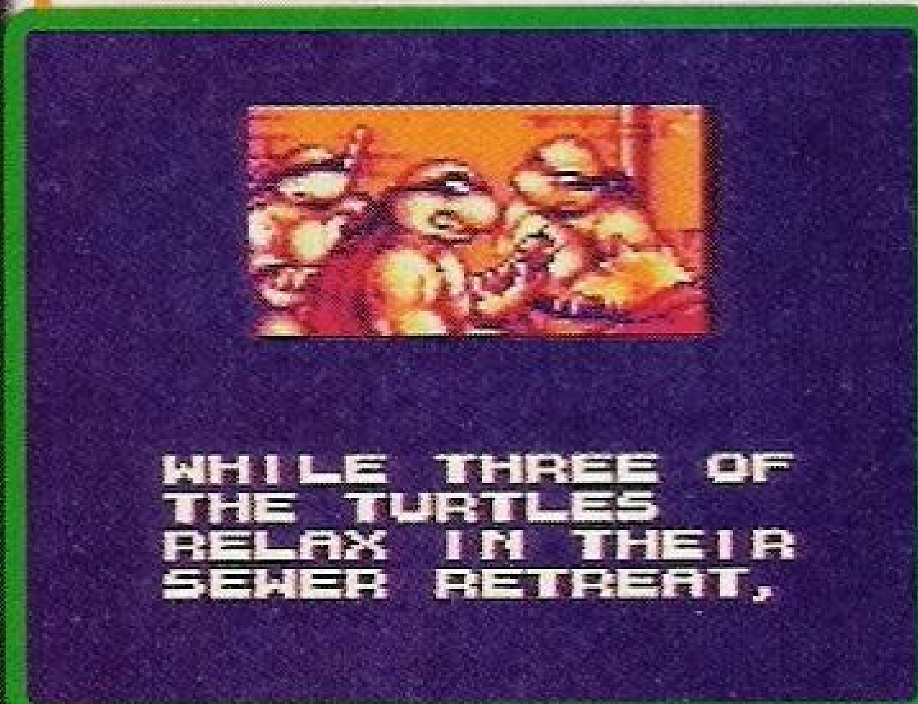
Un buen juego para el Game Boy, tipo Ninja Gaiden, con varias misiones y buenas gráficas. Aunque el concepto no era muy original, tuvo éxito por ser un título sencillo y hecho para el público infantil.

T. M. N. T. II: Back from the Sewers
Compañía: Konami
Jugadores: 1
Género: Acción
Fecha de salida: Diciembre de 1991

La esperada secuela de las Tortugas Ninja tuvo mucho éxito gracias a la popularidad que en ese momento los "reptiles" estaban alcanzando. Este es muy parecido a su predecesor, pero con mejor movilidad y un poco más complejo.

T. M. N. T. III: Radical Rescue
Compañía: Konami
Jugadores: 1
Género: Acción / Aventura
Fecha de salida: Noviembre de 1993

Radical Rescue destacó bastante pues, al igual que el primer juego de NES, tuvo un concepto bastante original. Ya no tenía tanto el apoyo de la popularidad de los personajes, sin embargo, el juego fue de los mejores que han aparecido para el Game Boy. A diferencia de los demás, aquí sólo podías elegir a una tortuga,





Michaelangelo, que tenía la misión de rescatar a sus hermanos que habían sido capturados. Al rescatar a sus hermanos, estos le podían ayudar a pasar por etapas que no podía acceder Mike, ya que cada una tortuga tenía distintas habilidades entre sí.



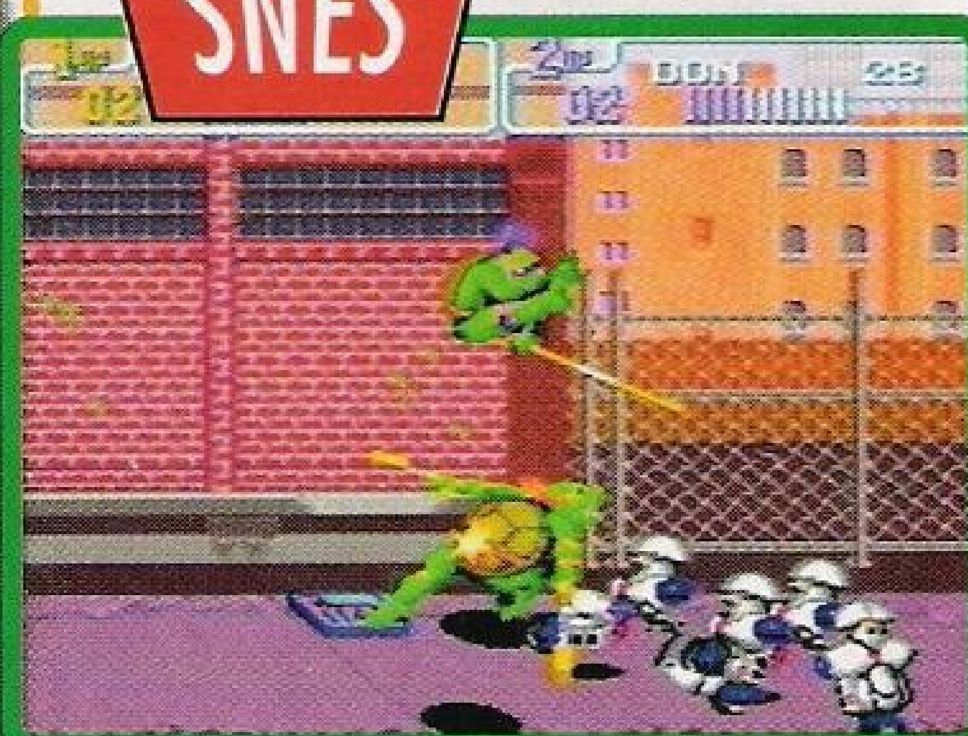




SNES

T. M. N. T. IV: Turtles in Time
Compañía: Konami
Jugadores: 1 / 2 simultáneos
Género: Acción
Fecha de salida: Agosto de 1992
Memoria: 8MB

Uno de los primeros y, sin lugar a dudas, de los mejores que aparecieron para el SNES. Este título fue la adaptación del segundo juego para Arcade del mismo nombre. Esta es una de las mejores traslaciones que se hicieron de arcadia para el SNES y por eso tuvo tanto éxito, además de la popularidad que tenían en ese momento las Tortugas Ninja. Por la excelente, música, movilidad y gráficos, recientemente la compañía Majesco decidió redistribuir este super título.















T. M. N. T. : Tournament Fighters
Compañía: Konami
Jugadores: 1 / 2 simultáneos
Género: Acción
Fecha de salida: Diciembre del 93
Memoria: 16MB

Cómo olvidar este buen juego de SNES. Para que este título tuviera el éxito que tuvo, se aprovechó de cierta forma la fama (en decadencia) de los personajes y el boom de los juegos de peleas, pero, aunque no se hubiera aprovechado alguno de estos factores, en sí, el juego era bastante bueno para venderse por si sólo. Algo relevante es que fue de los primeros juegos de pelea que incluían una barra adicional de poder que, al llenarla, podías ejecutar un ataque especial. Si llevas tiempo como lector y tienes un cabello sedoso, recordarás que en el número donde hicimos el previo de este juego, la revista iba acompañada de un obsequio, de hecho, es el único número donde hicimos algo así.











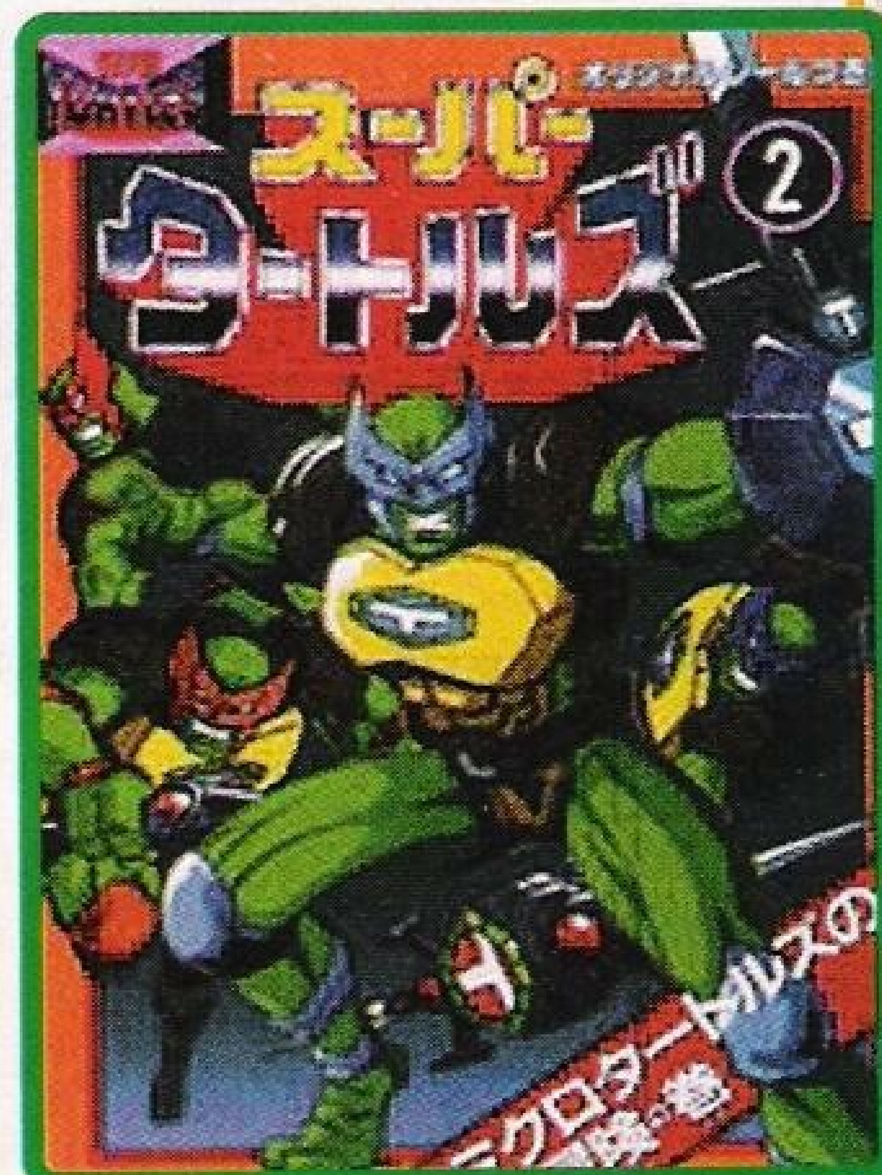
Lo curioso

Al hacer este artículo nos enteramos de cosas bastante raras acerca de estos personajes que en la actualidad ya no son tan recordados.

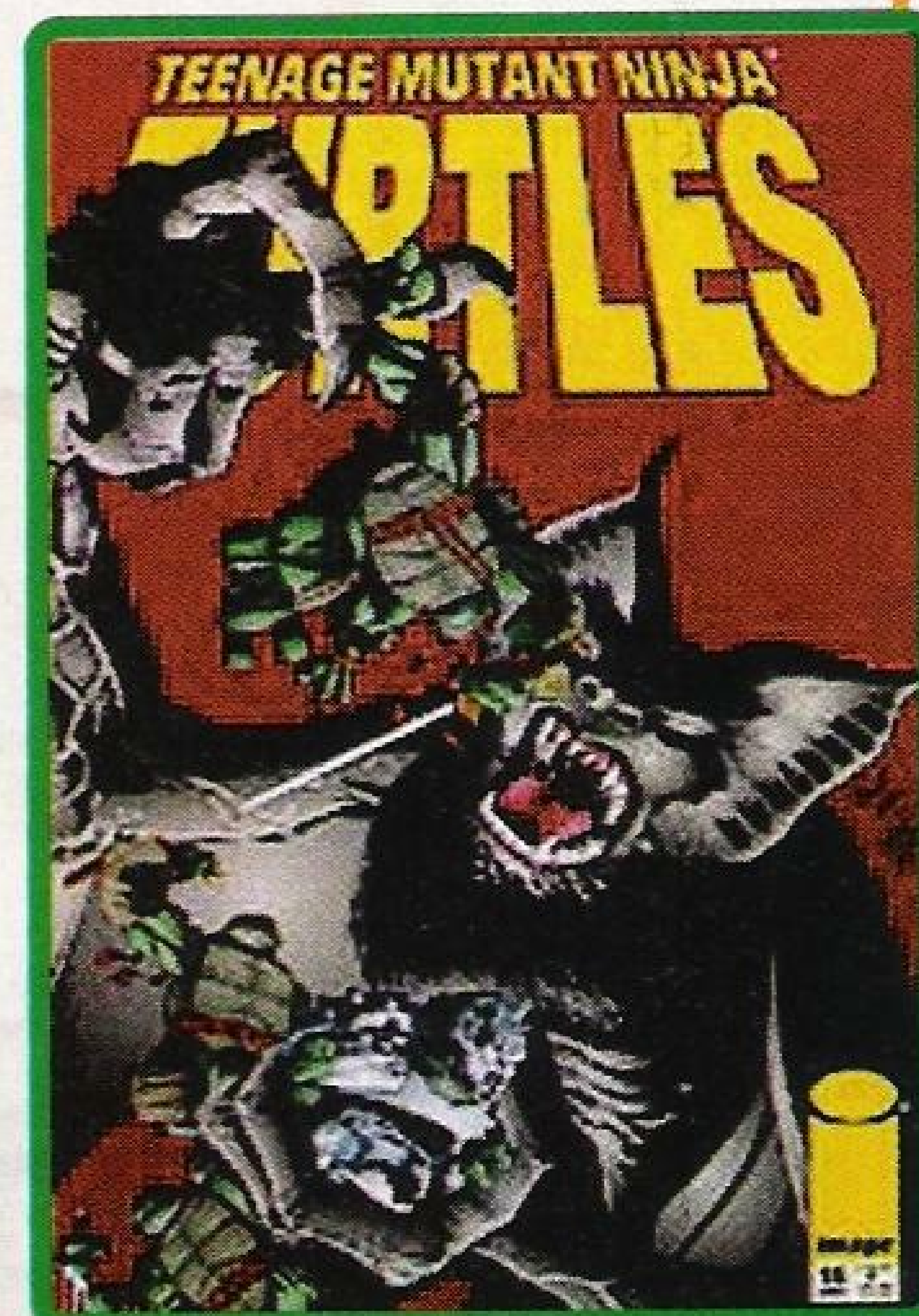


* En Japón, las Tortugas Ninja también tuvieron un poco de éxito. Hasta apareció una historieta 100% japonesa basada en estos personajes. Decimos que era totalmente japonesa porque el concepto era tipo Ultraman o Caballeros del Zodiaco (ya sabes cómo les gusta a los japoneses eso de hacer super guerreros a sus personajes).





*Se rumora que muy pronto aparecerá la cuarta película basada en los últimos números que han aparecido del cómic.



*En Estados Unidos apareció hace poco una nueva serie "Live Action" (o sea, de personas disfrazadas), que se llamó TMNT: Next Mutation, pero al parecer no tuvo el éxito que se esperaba.



*El cómic, a diferencia de la serie animada, es bastante violento. Con decirte que ahí aparece una tortuga femenina llamada Venus de Milo y en los primeros números de la nueva temporada, Shredder es decapitado por Leonardo, Donatello se cae de un helicóptero y se reconstruye para convertirse en Cyber Don y Raphael asesina a Splinter cuando éste se vuelve loco, ¿cómo ves?

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



*Axy y Spot se declaran los máximos fans de estos reptiles y juran ser la quinta y la sexta tortuga (pero por conchas).

Pues así fue cómo estas cuatro Ninja Tortugas Adolescentes Mutantes tuvieron su momento de éxito. Aún son recordadas por muchos de sus fans, aunque comercialmente ya pasaron a la historia, pero dejaron un varias cosas por las cuales son un buen recuerdo, como el cómic, la caricatura, las películas (que la primera no fue tan mala) y los videojuegos; de hecho, pensamos que los juegos que aparecieron para las consolas de Nintendo fueron muy buenos gracias a que tenían el respaldo de Konami, a diferencia de Los Simpsons, que, aunque ellos aún están vigentes (en nuestro país), no dejaron la misma huella en los videojuegos debido a que éstos no eran muy buenos que digamos (la programación estuvo a cargo de Acclaim, que al principio no era tan buena compañía programadora). En fin, el propósito de este Museo fue para ver cuántos casos similares a las Tortugas Ninja existieron y que probablemente existirán, como el caso de Theme Park, una serie de caricaturas que actualmente está causando gran furor en los Estados Unidos; ya existen muchos artículos de colección y hasta va a aparecer muy pronto un videojuego basado en estos personajes para el Nintendo 64. Por el momento te dejamos con un buen sabor de boca (sabor a pizza) después de recordar a Teenage Mutant Ninja Turtles ya nada más nos queda decir: ¡COWABUNGA!





Próximamente...



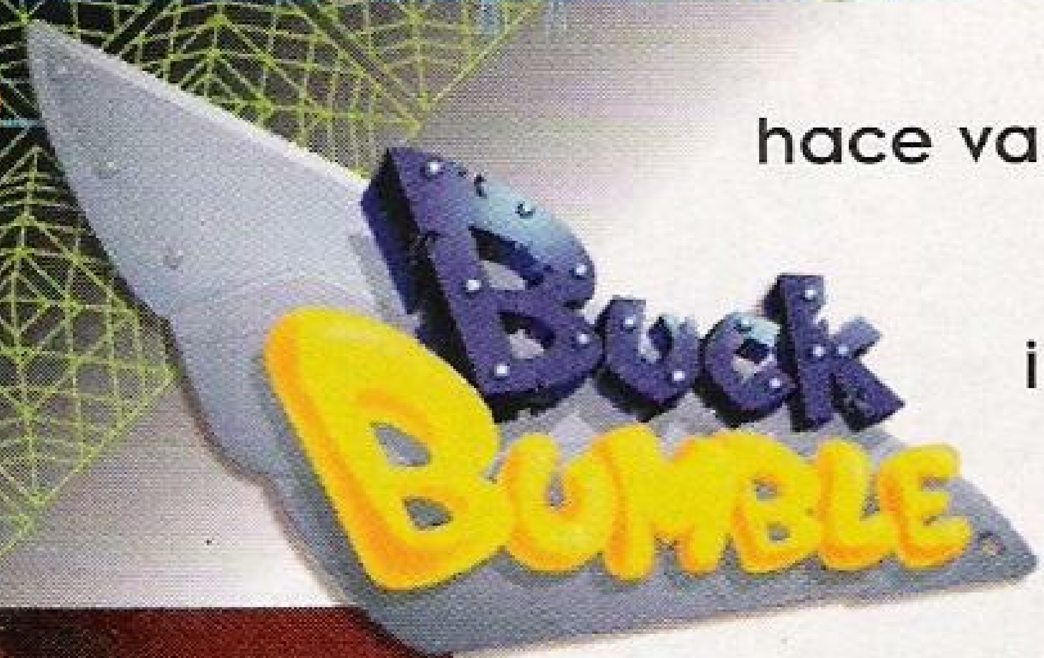


Se testigo del gran lanzamiento.

Ven a jugarlo antes que nadie este
14 de Noviembre de 1:00 a 7:00 p.m.
Venta de boletos

Taller de Luigi	Tepeyac	Insurgentes	La Boom
535 20 90	759 0111	687 73 59	580 64 73

previo



Ubi Soft

Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por



128 megabits

Memoria

Acción

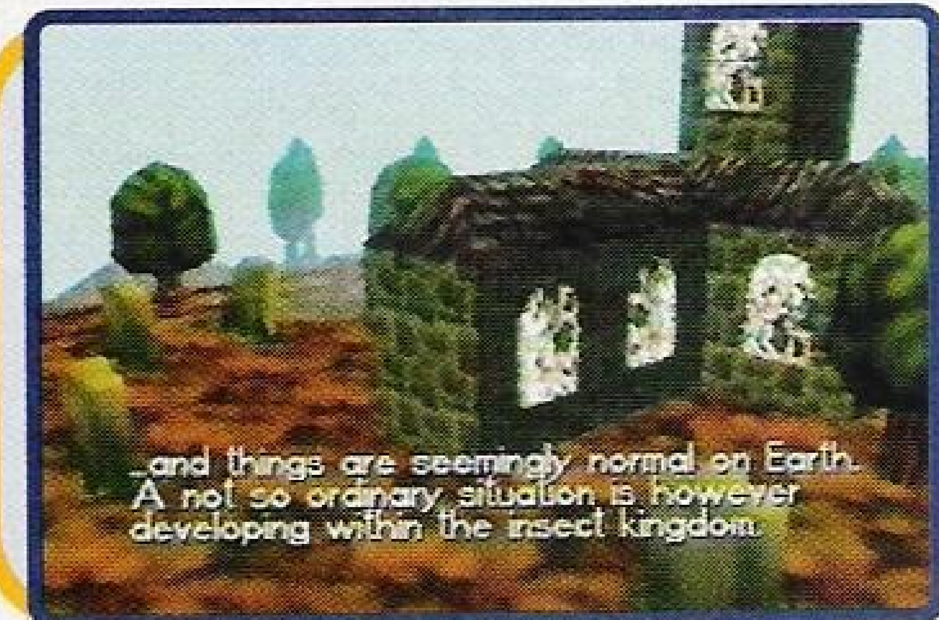
Categoría

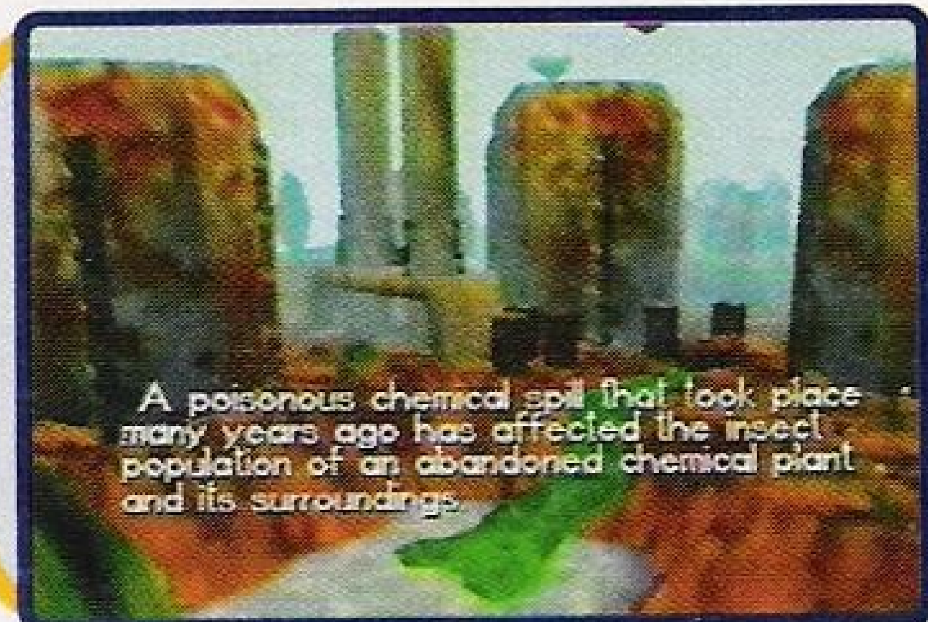
Finales de 1998

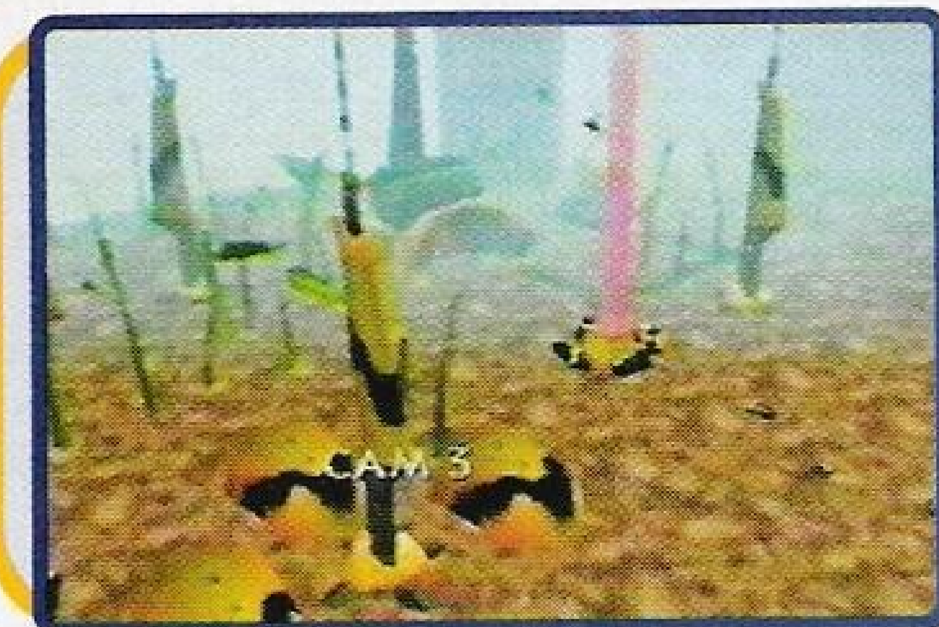
Fecha de Salida



En el año de 2010, en una ciudad rural de Inglaterra, una desgracia ha pasado (o pasará, según la concepción del tiempo...) y es que en las ruinas de una planta de productos químicos donde hubo un accidente hace varios años, los insectos han comenzado a mutar por culpa de los múltiples desechos tóxicos que se vertieron. Estos insectos desarrollaron inteligencia, fueron creando tecnología y al igual que los humanos, ellos también se volvieron ambiciosos. Así, los que se creían los más fuertes comenzaron a invadir los territorios de los otros insectos. Es aquí donde entra en acción Bumble, quien es un cadete espacial, prototipo de uno de los países invadidos por la malvada ejército de insectos, los cuales son controlados por alguien a quien llaman la "reina" y de la cual se dice que se trata de un insecto de proporciones extraordinarias.







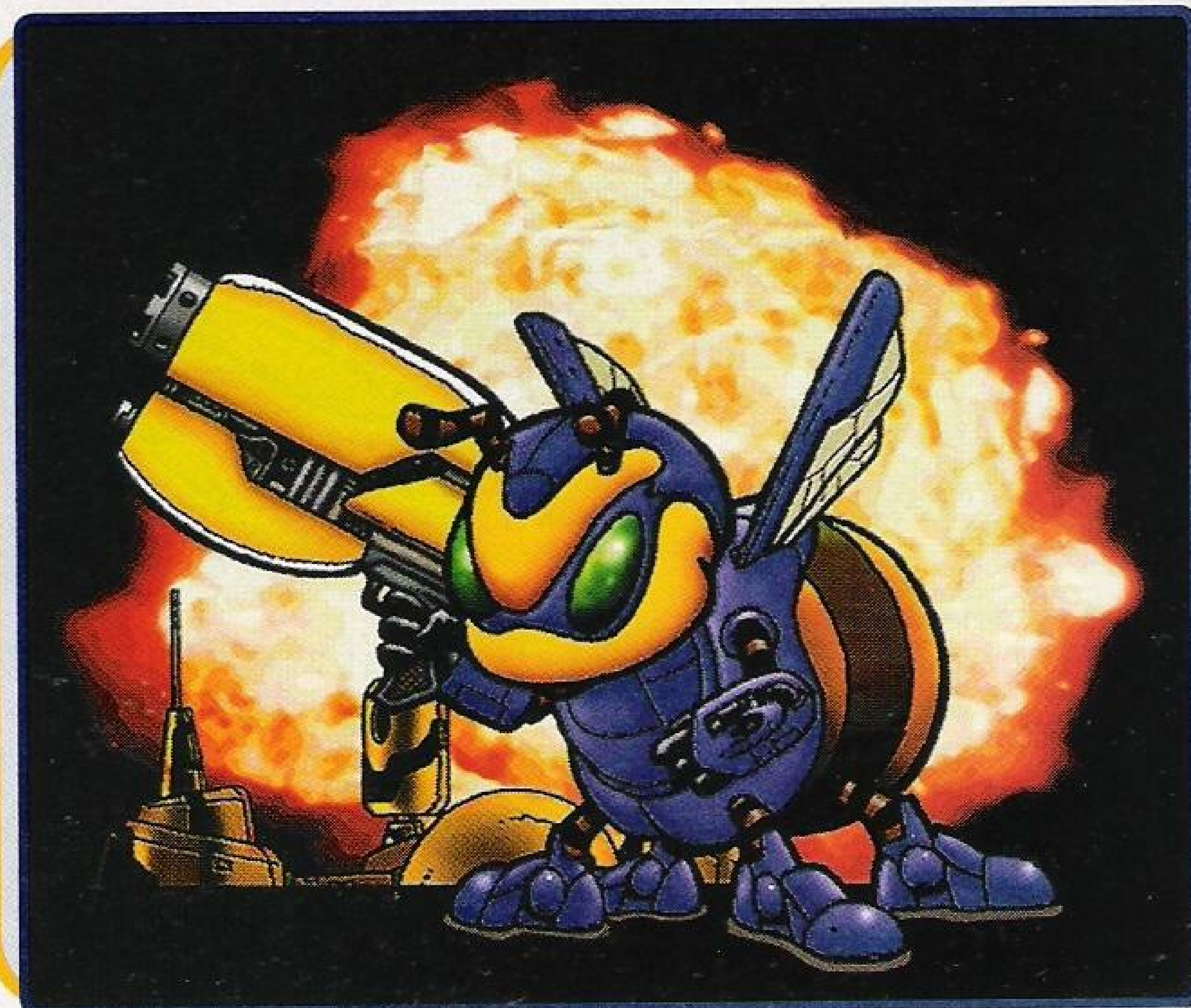
Bien, por la historia adivinamos que lo que hay que hacer en este juego es controlar a Buck y con él, hacerle frente a los invasores (¡Sí!, exactamente de eso se trata). La cuestión es que estos malvados insectos, ya han avanzado lo suficiente como para tomar las posiciones que antes pertenecían al "país" de donde es Buck, así que el primer paso estratégico

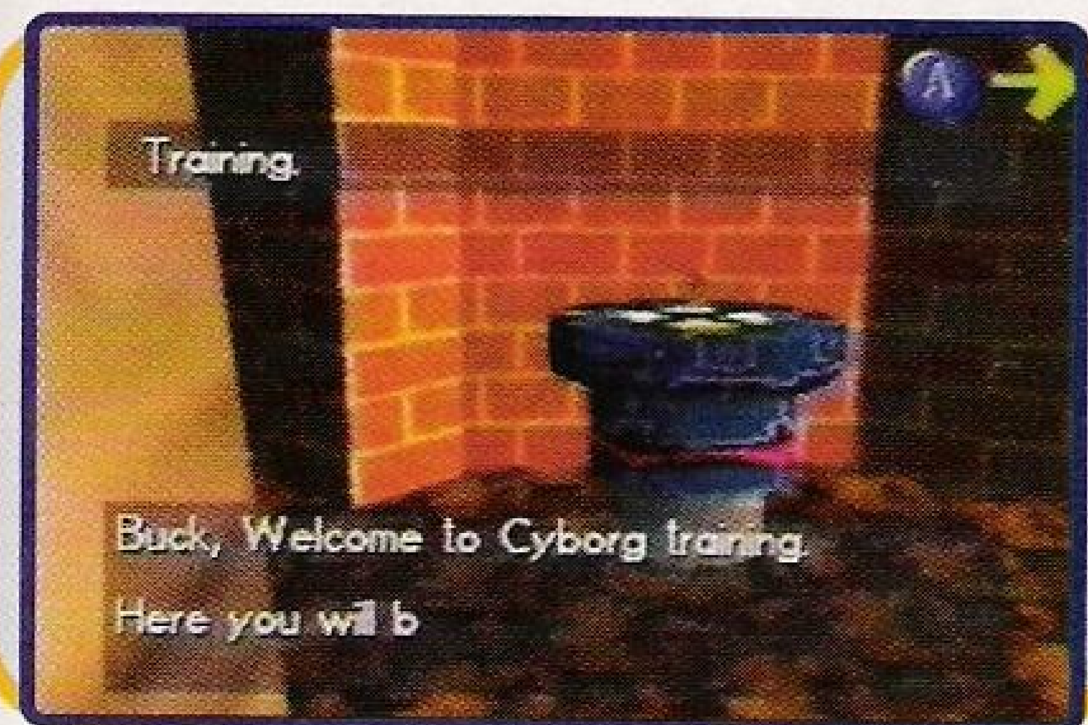






es retomar estos territorios, después lanzar un ataque sorpresa al ejército enemigo y tratar de eliminar a "la reina" para poner fuera de combate a este ejército antes de que su poderío crezca y después sea prácticamente imposible.







Pero bueno, estamos hablando de insectos, así que al hablar de grandes extensiones de terreno no hacemos más que referirnos a algunos de los cuartos que componían la fábrica del accidente y que es donde han crecido estos insectos. Esta planta ha estado abandonada por muchos años, así que lo que vemos generalmente son estructuras casi derruídas y muchas plantas han crecido. Esta es la escenografía en la que se desarrolla el juego: cuartos abandonados y elementos que para el ojo humano no serían de gran tamaño, pero que para un insecto son una gran área... de batalla. Por cierto, ya que estamos hablando de áreas, el juego cuenta con 20 misiones (existen también algunas misiones secretas ¿cuántas? eso te toca averiguarlo a ti).

Cada que avanzas en el juego, el ambiente cambia progresivamente, así que si al principio observas muchas plantas y estanques, quién sabe qué vayas a encontrar al final.

Y para que te acostumbres rápidamente al modo del control, existe una misión de entrenamiento, lo más recomendable es que primero pases por ella, para dominar los movimientos del personaje principal.

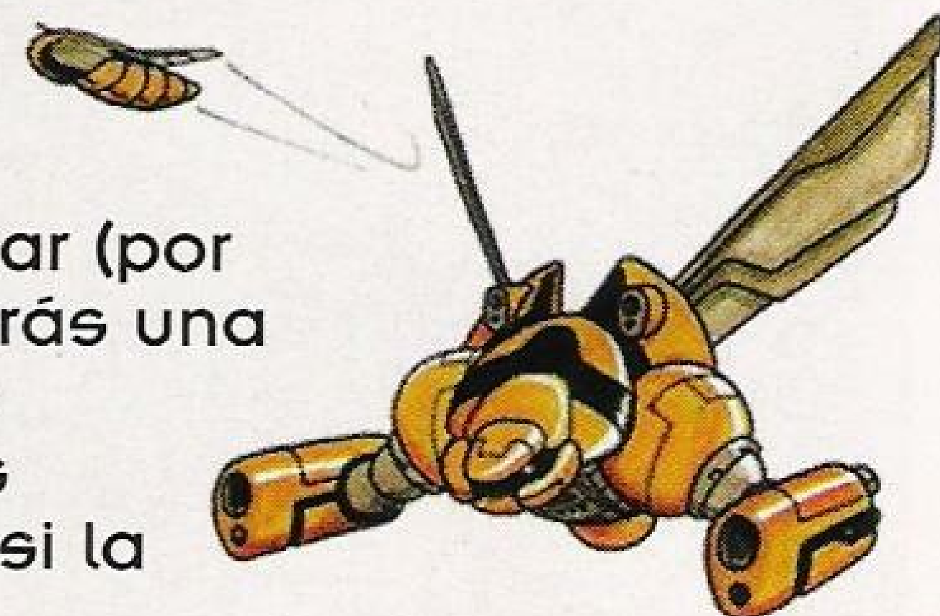




Básicamente, el juego de Buck Bumble se desarrolla en ambientes 3D donde Buck se puede mover a donde quiera. Ya sea que lo haga caminando o volando. De cualquier forma, esto no es una ventaja sino una obligación para la victoria, pues los enemigos que debe vencer también

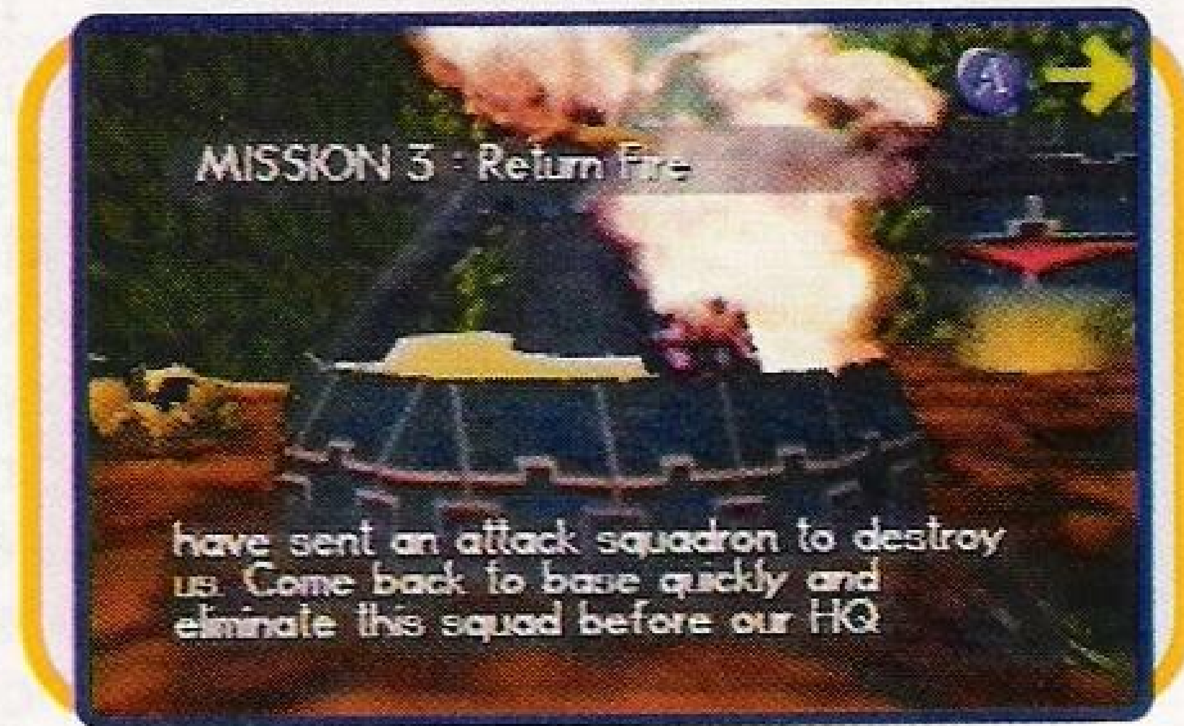


los encuentras en el cielo, la tierra y hasta en el agua. Deberás fijarte muy bien en dónde te paras al llegar a escenas nuevas, pues muchos elementos del medio ambiente te podrían perjudicar (por ejemplo: el agua. Si caes a un estanque, perderás una vida). Aunque también existen cosas del medio ambiente que te pueden ayudar, como algunas flores de las cuales cuelga una gota de miel y si la tomas, entonces podrás recuperar tu energía.



Antes de cada misión aparece una pantalla en la que se detalla lo que debes hacer para terminar el nivel. De cualquier forma, si no lo lees o se te olvida, puedes consultar tus objetivos en una pantalla especial a la que tienes acceso en el menú que aparece al poner Pausa. Obviamente, al principio no hay muchos enemigos en las misiones, pero conforme avanzas, estos van apareciendo en mayores cantidades y mejor armados. En estos casos debes vigilar muy bien tu nivel de energía (la barra roja debajo del marcador) para que no te vayas a llevar una desagradable sorpresa.







Otra cosa que te puede ayudar a evitar las sorpresas es revisar tu radar (al lado izquierdo de la barra de energía) ahí podrás ubicar -si se pone rojo- a los enemigos para eliminarlos, ya que en muchos casos, existen áreas en las que debes eliminar a todos los rivales para seguir avanzando.



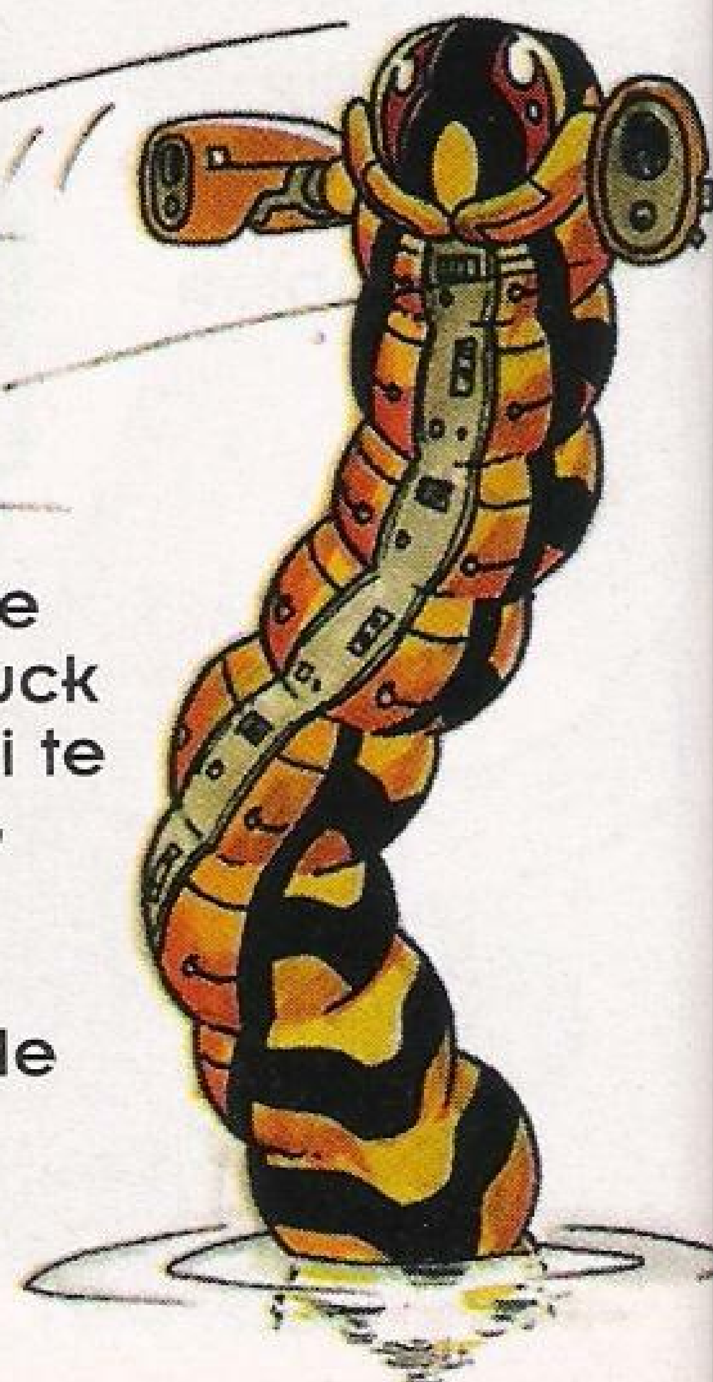
Al principio del juego, cuentas con una ametralladora muy débil, pero en cada una de las escenas puedes encontrar otras de mayor potencia, sin embargo no todo es tan bello como parece, pues generalmente estas armas tienen los disparos contados y lo más recomandable es que las uses contra los jefes o enemigos grandes. Además de la vista normal que tienes del juego (que siempre es por atrás de Buck), también existe un par de variaciones, pero estas se usan en casos muy especiales, sin embargo es importante mencionarlo.





Bueno, lo que podemos decir es que en Buck Bumble, aunque sus gráficos sean del tipo "caricatura" (según la gente de Ubi Soft) y te imagines que está enfocado a un público infantil, el juego cuenta con un grado de dificultad bastante elevado conforme avanzas en las misiones por la movilidad, por el rigor de los enemigos y por lo fácil que puede ser a veces desorientarte dentro de una escena algo compleja. Por otro lado, está el problema de la niebla, la cual nos hace recordar juegos viejos como Turok con este tipo de detalles que caracterizan mucho a los desarrolladores que apenas están conociendo el sistema (hay que checar simplemente el rango de visión que tiene este título en comparación con el que alcanzas en Banjo-Kazooie o Zelda 64, para ver que esto no es problema del sistema y que se puede solucionar con una buena programación). A final de cuentas, además de tener buen reto, Buck Bumble representa una buena opción si te gustan los juegos en los que te puedes mover libremente por mar y tierra, pero aún así, te recomendamos que lo pruebes antes de comprarlo para ver si es de tu completa satisfacción, porque para nosotros no fué del todo.





previo

WCW/nWo REVENGE

En este mes aparecerá una gran cantidad de títulos muy buenos y secuelas de juegos que tuvieron mucho éxito y desde luego no podía faltar la segunda parte de aquel título de lucha libre que tanto gustó WCW vs nWo World Tour.





En nuestro último viaje a NOA tuvimos la oportunidad de jugar un prototipo de este rudísimo (¿o técnico?) título y nos basamos en él para hacer el previo, con esto debemos entender que aún estaba incompleto, pero lo que la gente de Asmik llevaba programado estaba excelente. Echémosle una revisada.

Lo primero que te vas a encontrar es el menú principal, ahí hay varias opciones, tanto de modo de juego como de personalización.



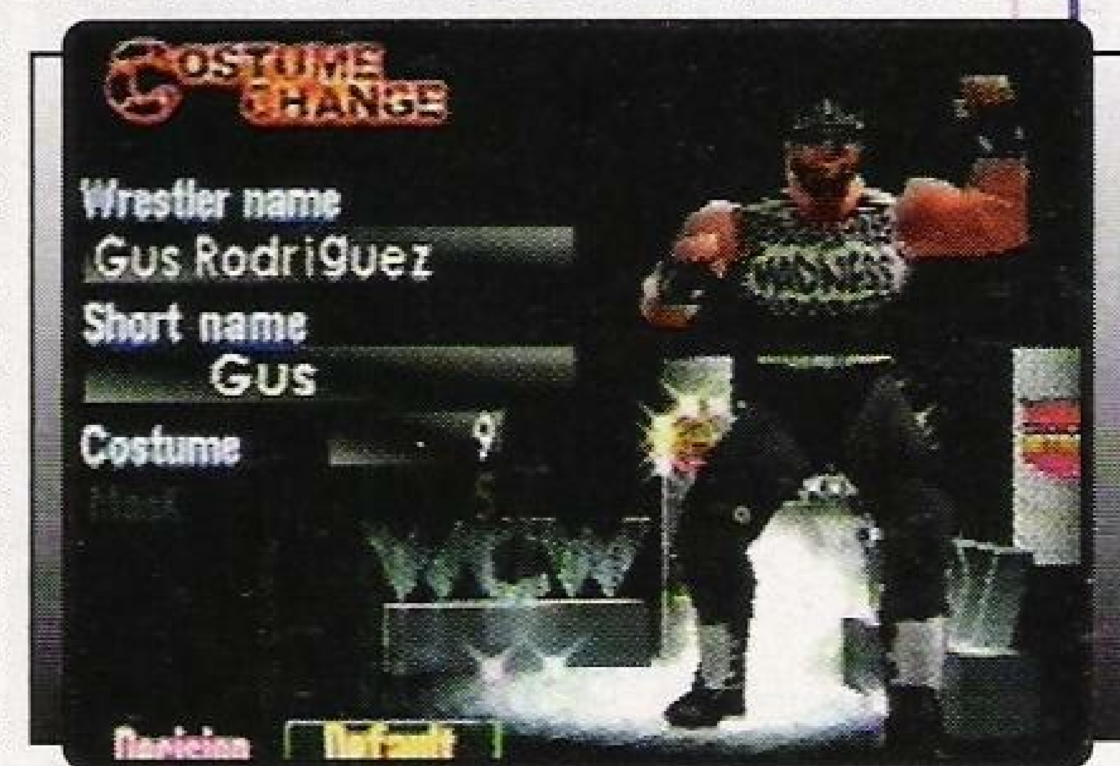




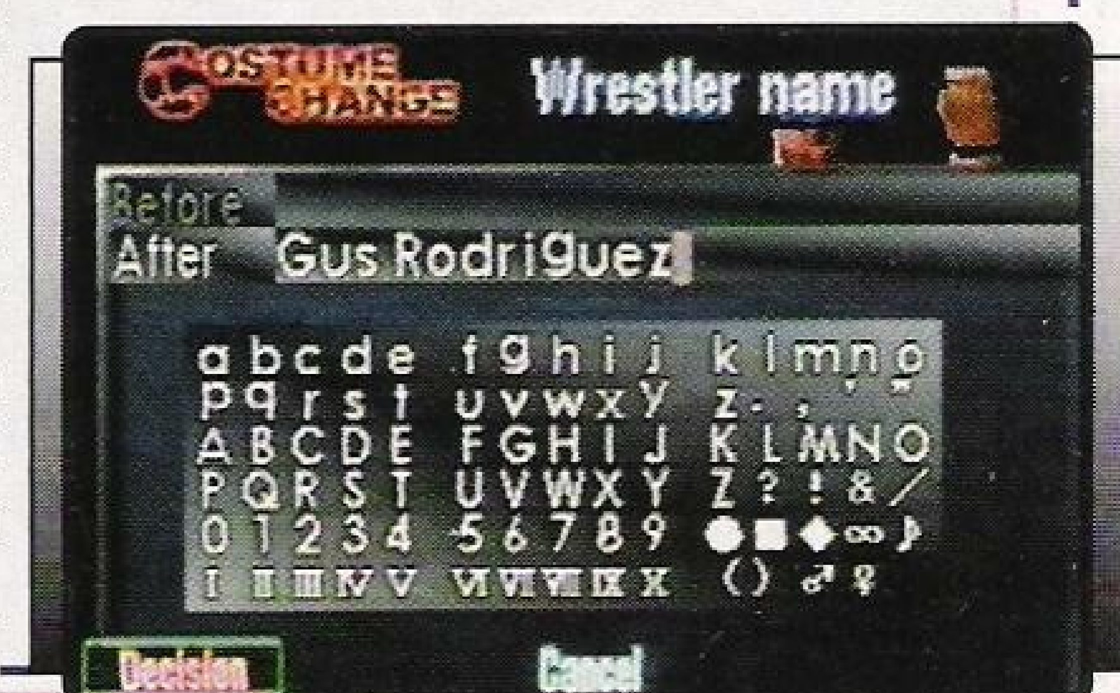
En Option puedes cambiar la dificultad del juego, además de hacer algunos cambios en la configuración del control, activar el realismo, la música, el "Spirit Meter", el sonido, etc. También puedes checar el Score ranking para ver los mejores récords del juego. Seguro que alguien que haya jugado el primer título de la serie reconocerá al instante muchas de estas opciones.



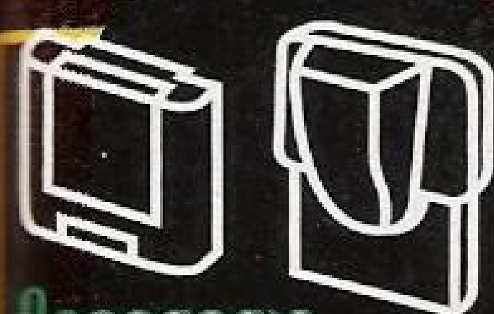
En Costume Change editas a tus luchadores para las diferentes ligas. Puedes ponerle nombre a tu peleador y cambiar su vestuario. Algo que se nos hizo raro, es que no había luchadores programados y todos los teníamos que editar; tal vez en la versión final ya incluyan personajes predeterminados y sólo tengas que modificarlos y no crearlos, como lo tuvimos que hacer nosotros. Quizá lo hacen porque en este tipo de ligas de Lucha Libre a cada rato se cambian de federación los luchadores y por eso se quieren esperar hasta el último, para poner a los más actuales.







THQ inc
Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por


128 megabits
Memoria

Deportes Lucha Libre
Categoría

Octubre 1998
Fecha de Salida

MODOS DE JUEGO



En Special Match existen dos tipos de eventos, el Handicap Match y el Battle Royal.

En Handicap Match lucharán dos contra uno (¡qué montoneros!). Puede ser dos jugadores contra otro, dos jugadores contra el CPU, dos del CPU contra un jugador, etc. Antes de iniciar la pelea, puedes determinar las reglas que se seguirán durante la lucha, así como el poder que tendrán los luchadores.









Battle Royal consiste en una súper batalla campal de todos contra todos. Puedes elegir el número de peleadores que participarán y el orden en el que entrarán, en secuencia o al azar. El objetivo es derrotar a tus demás oponentes y ser el único sobreviviente. Los modos para vencer a tus rivales pueden ser: El clásico toque de espaldas, hacer que se rindan sometiéndolos con llaves o sacarlos del ring y evitar que regresen.









En Exhibition sólo harás una lucha de exhibición (¡qué raro!) y eliges entre dos modos, el Single Match (uno contra uno) o Tag Match (en parejas). Ambos modos son muy divertidos.

Las diferencias que tiene este título con su antecesor no son muchas (bueno, aunque gráficamente se nota una mejoría). Algo interesante es la inteligencia artificial que tiene el CPU, pues ahora si eliges un compañero virtual, no dudará en echarte una mano cuando estés siendo sometido.











Una vez que ya te hayas entrenado bien en los demás modos de juego, ya estarás listo para entrar a Championship, donde pelearás por los campeonatos. Hay tres títulos para elegir, el U.S. Heavyweight, el Cruiserweight y el Tag Team Title.

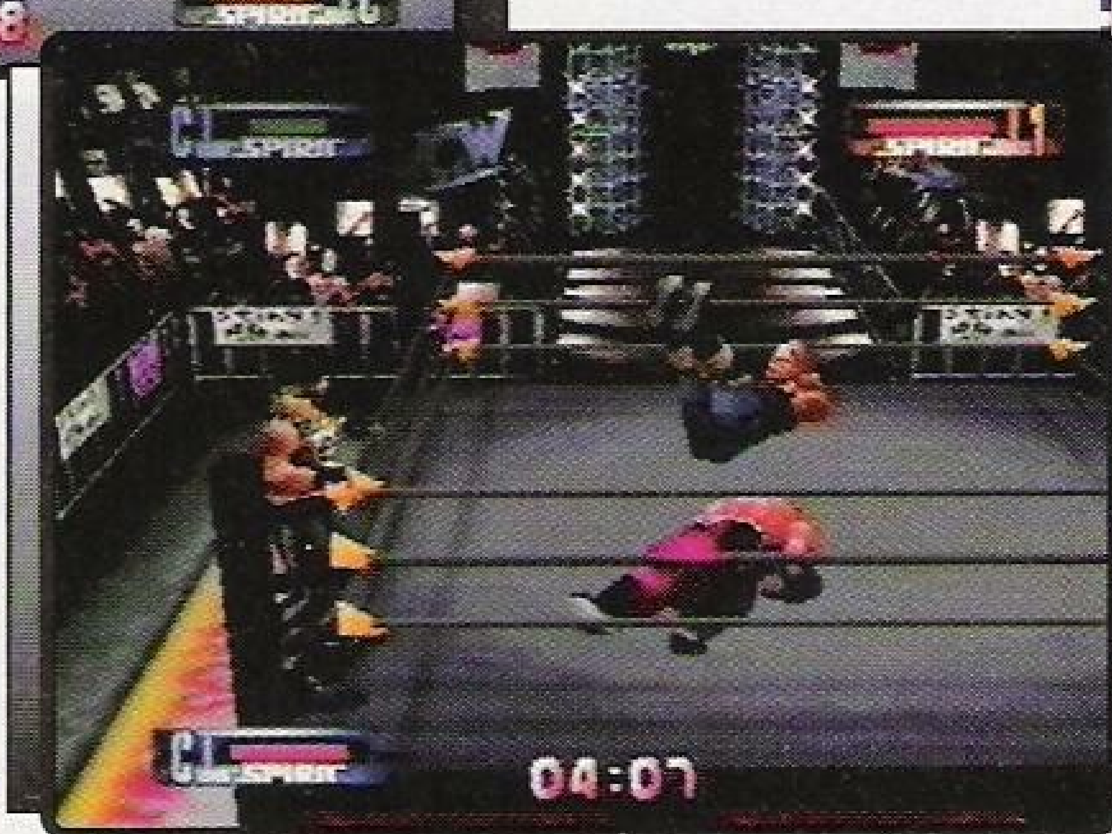








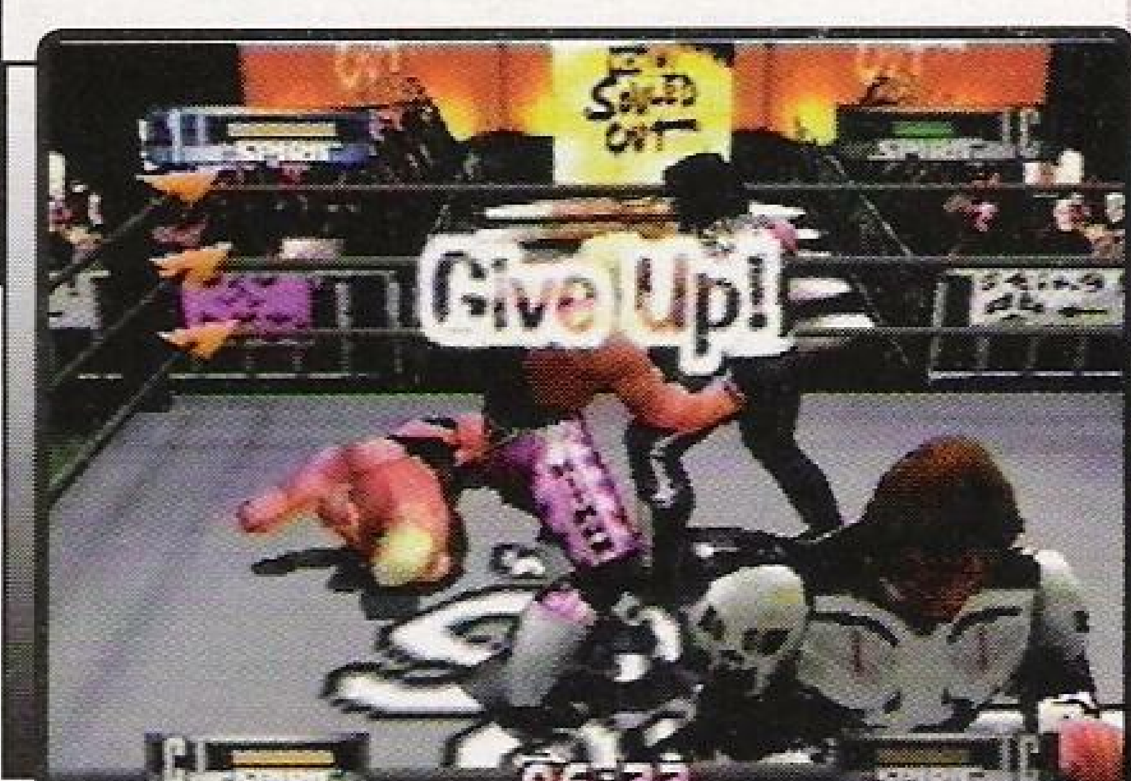
Muchas de las características reales de la lucha libre fueron incluídas; los luchadores se pueden subir a las cuerdas, se golpean con todo, etc. Si quieres que en el juego se vea un poco de sangre, sólo debes activar el Realism en el menú de Options.



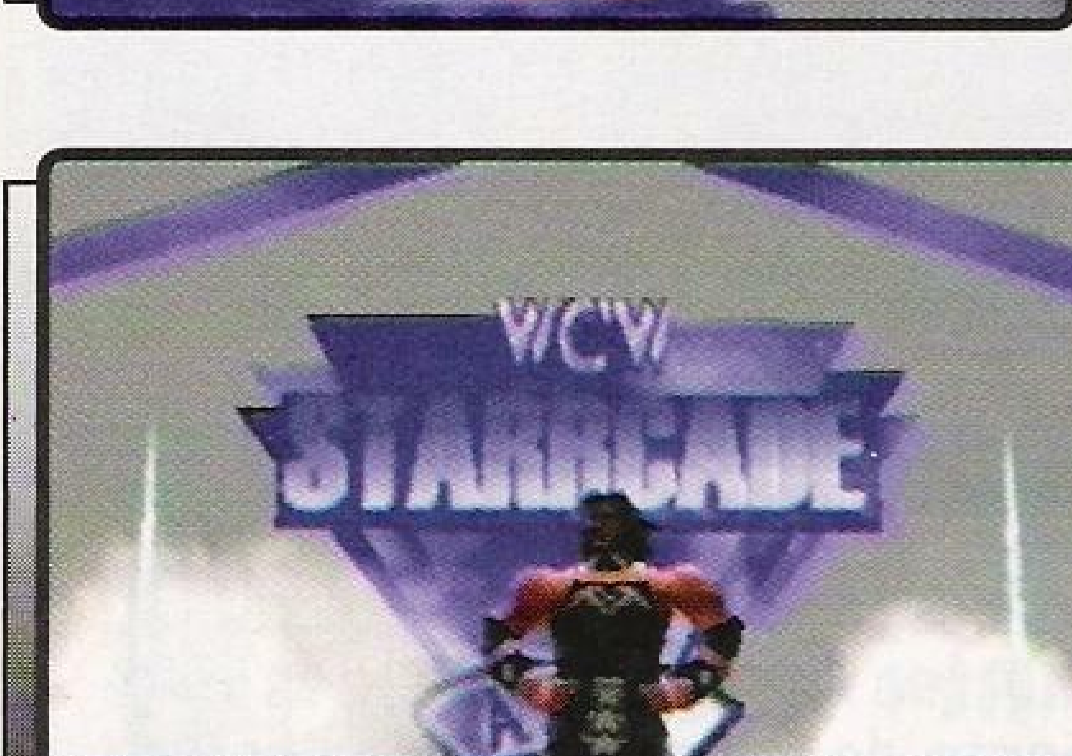
El Referee no podía estar ausente. Con tirantes y toda la cosa, aparecerá para hacer el conteo de toque de espaldas o para anunciar que un luchador se zafó de una llave. Este singular personaje sólo aparece en las peleas de uno contra uno y no como personaje incluído en el ring, sino como una imagen que aparece en el momento que debe de hacerlo.



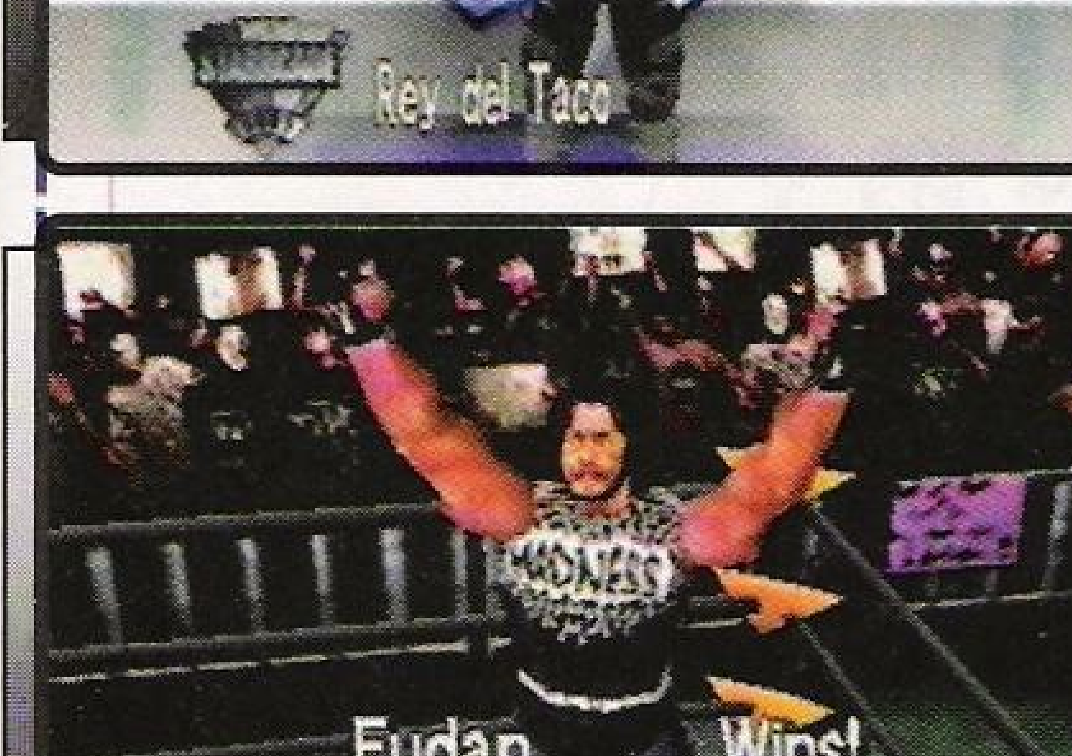








Algo que tampoco podía faltar son las presentaciones y los festejos de los luchadores antes y después de las peleas. Cabe mencionar que algunas son muy divertidas, pero otras son un poco malas. Pero al menos son mejores que las del primer juego, las cuales dejaban mucho qué desear.





	Gus	CarQui	DEN
Striking Move	-90	80	310
Ground Attack	0	530	1960
Grapple	0	0	0
Flying Attack	30	80	760
Reversal	0	0	-50
Special Move	200	100	0
Life Bonus	990	45	1610
Time Limit Point	500	500	500
Win Bonus		0	0
Finishing Move	0	0	0
		2965	5090

Después de terminar cualquier pelea, verás las puntuaciones que tuviste y si lo hiciste muy bien, podrás poner tus iniciales y así implantar un nuevo récord. Obviamente este récord se queda grabado si utilizas el Controller Pak.

EXHIBITION

13584	BHQ & B	Scare &Cho Avi
13584	BCE & B	Scare &Cho Avi
8000	AKI	Adrian Carbajal
7000	AKI	Gus RodriGuez
6000	THQ	Otaku no Oosama
5970	IAS	Diamond Rumi
5000	ACE	Biorald
4000	THQ	
3000	ACE	Diamond Rumi
2000	THQ	Chimisu

QUIT REMATCH

Aún se conserva la barra de Spirit, que al llenarla puedes hacer un movimiento especial con el que dejarás fuera a tu rival. Esta barra la completas golpeando mucho a tus adversarios.





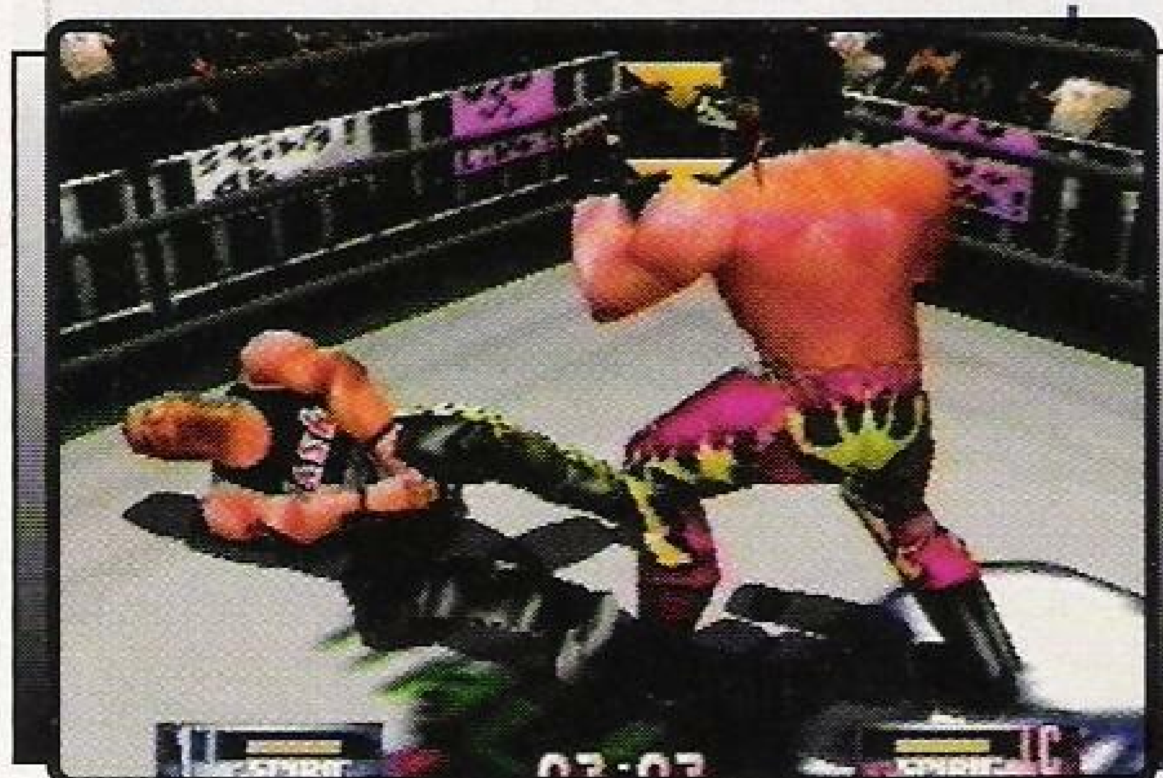
Pues ya sólo queda esperar la salida de este título, el cual estamos seguros que va a gustar mucho a los fanáticos de este rudo deporte. Y si no te gusta la lucha libre, te recomendamos mucho el juego, pues el modo de multijugadores es muy divertido y más si tienes Rumble Pak. Así que si tienes instintos medio golpeadores y ya te regañaron en tu casa por agarrar a tu hermanito de costal, es mejor que te consigas WCW vs nWo Revenge. Por cierto, para evitar futuras reclamaciones como lo que nos pasó con FIFA e ISSS 64, de una vez te decimos: Rn esta temporada te vas a encontrar con dos títulos del mismo género, éste y WWF War Zone; las diferencias entre ambos títulos son muchas, ya que el segundo tiene mejores gráficas y más opciones, sin embargo, es más complejo que WCW, pues éste es más sencillo de entender y de jugar, cosa que caracterizó a su predecesor, así que tus gustos deciden cuál es mejor de los dos (como comentario nada más, a nosotros nos gustó más WCW). ¡Ah! y como último comentario, WCW vs nWo World Tour ya forma parte de la lista Players Choice debido al gran éxito que tuvo y esperemos que también lo tenga su sucesor.





Algo padre es que ahora, aunque luchen cuatro jugadores simultáneamente, la perspectiva cambia un poco más (hay más zoom in que en WCW vs nWo World Tour), pero definitivamente hay más de estos cambios cuando sólo pelean dos luchadores.





Algo curioso es que la versión que nosotros jugamos no se llamaba WCW vs nWo Revenge, sino WcW vs nWo Live y la verdad no sabemos por qué la gente de THQ decidió cambiarle el nombre de último momento, ya que hasta el logo de la pantalla principal ya lo tenían con el nombre de "Live". También nos enteramos de última hora que el juego sí tendrá los personajes verdaderos que aparecen en las luchas profesionales de la WCW y de la nWo, como Razor Ramon, Sting, Hulk Hoggan, entre otros, aunque la opción de editar a tu luchador no se perdió.

MARIADOS

¿Cómo consigo la medalla en Venom en **Star Fox 64**?

Para conseguir esta difícil medalla, debes obtener 200 puntos y llegar a la fortaleza de Andross con los otros tres miembros del equipo.



Lo difícil es que si llegas por Bolse, debes enfrentar un gran número de naves y es un poco complicado obtener los puntos necesarios.



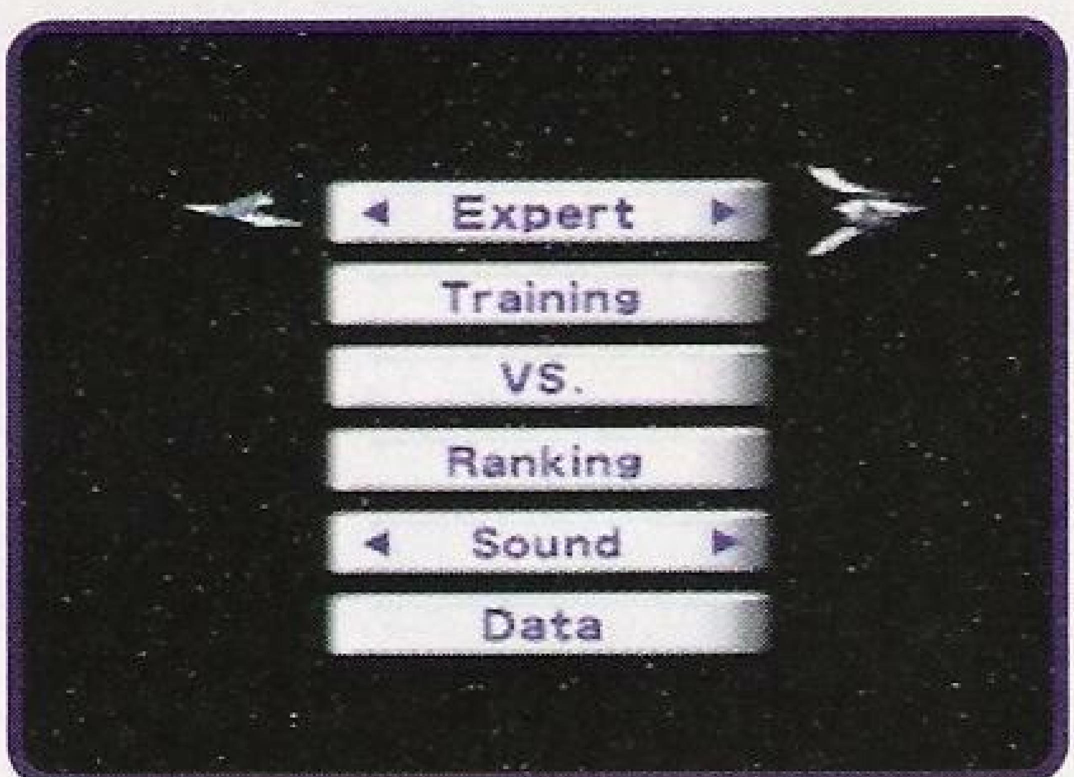
Pero si llegas por el Area 6, deberás encarar al equipo Star Wolf, lo bueno es que cada Wolfen 2 te da muchos puntos y no nesecitas tantos botonazos como por la otra ruta. Destruye a Andross y conseguirás la medalla con 200 puntos.





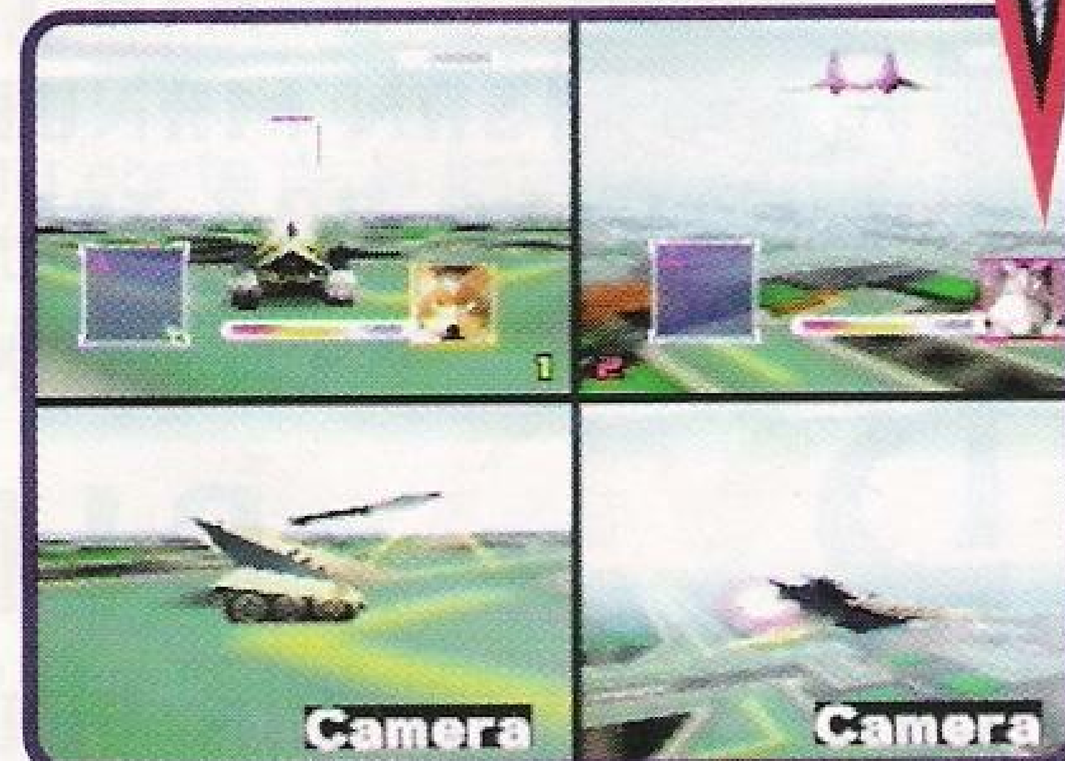
¿Existen códigos secretos para este juego?

STARFOX 64



Pues en realidad no se conoce ningún tipo de cheat para este juego, pero te compensan si eres un jugador excepcional.
Si obtienes la medalla en Andross por la ruta difícil podrás elegir al Land Master en Vs Mode.
Si consigues todas las medallas puedes accesar al modo de experto.
Y si consigues la medalla en Venom en el modo Expert por la ruta difícil, puedes seleccionar a los miembros del equipo Star Fox caminando en el Vs Mode.





¿Cuál es el camino difícil para Venom y cuál el extra difícil?

Pensamos que te refieres a las rutas de llegada, pues para llegar a Venom puedes hacerlo por Bolse o por el Area 6, el chiste es que sigas la ruta que prefieras para llegar por cualquiera de estos lados. Para resolver ésta y otras tantas dudas que nos han llegado, te vamos a dar los tips atrasados de este título, donde encontrarás todas las escenas y lo que debes hacer en cada una de ellas para continuar por diferentes rutas y dificultades.



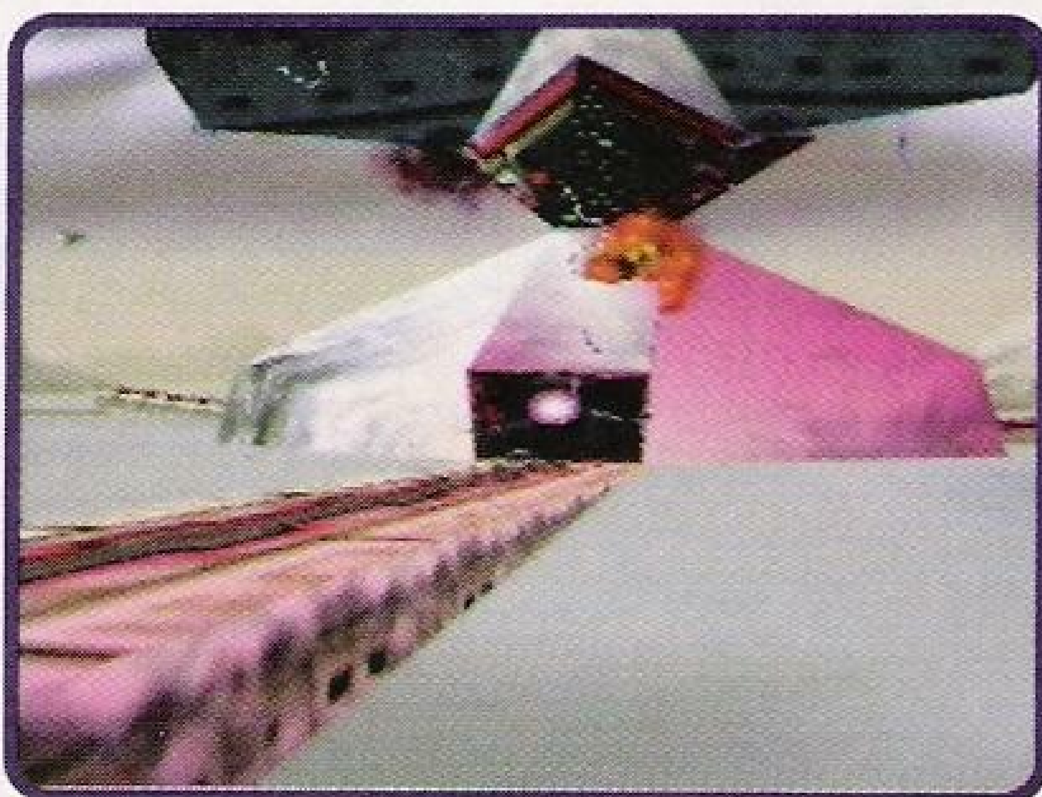




Corneria: *La ruta normal es destruyendo a Granga y siguiendo hacia Meteo. Para llegar al Sector Y, debes ayudar a Falco poco antes del agua, después pasa en medio de todos los aros de piedra y Falco te dirá que ha encontrado el blanco a través de la cascada, síguelo y después de destruir al Attack Carrier llegarás al Sector Y.*



Meteo: *En Meteo sigues a Fortuna inmediatamente. Pero si pasas por todos los 7 anillos casi al final de la escena, "warpearás" a Katina.*



Fortuna: *Si Star Wolf logra escabullirse y la bomba estalla, deberás seguir al Sector X. Pero si le pateas el trasero a Star Wolf y desconectas la bomba, irás a Solar.*



Sector X: *Si te tardas mucho en destruir al jefe, Slippy te ayudará y será derribado, entonces debes ir por él a Titania. Si logras destruir a Spyborg rápidamente, evitarás el daño y seguirás a Macbeth. Además, si abres a disparos las cuatro puertas, serás "warpeado" al Sector Z.*

Titania: *Nada difícil, rescata a Slippy venciendo a Goras y dirígete a Bolse.*

Bolse: *En Bolse sólo debes destruir el núcleo antes de ser destruído. Asegúrate de completar tus puntos derribando a Star Wolf.*

Sector Y: *Aquí debes completar 100 puntos para seguir hacia Aquas. Si no consigues los 100, tendrás que ir a ayudar a tu amigo Bill en Katina.*

Katina: *Si no destruyes el núcleo de la nave antes de 60 segundos, Katina será vaporizado y seguirás con el Sector X. Acaba con el núcleo de Saucerer para avanzar por Solar.*

Solar: *Enfrenta la Bio-arma del enemigo y sigue directamente a Macbeth.*

Aquas: *Sólo destruye la Bio-arma y seguirás a Zoness.*

Area 6: *¡Directo a Venom! Procura obtener todas tus medallas.*

Venom: *Sólo te podemos decir: ¡Andross a la vista listo para recibirte!*



Macbeth:
Es difícil, si destruyes a tiros a Mechbeth, irás a Bolse. Pero si disparas los ocho switches y la caja de control, cambiarás las vías y Mechbeth chocará con el depósito de armas, ahora llegas al Area 6.



Zoness:
Dispara todas las luces para que no te descubran y puedas avanzar al Sector Z. Si eres descubierto, debes cambiar el curso a Macbeth.

***Sector Z:** ¡Destruye todos los cohetes antes de que dañen al Great Fox! Si lo hacen, deberás llegar a Venom por Bolse y si destruyes todos, podrás llegar por el Area 6.*



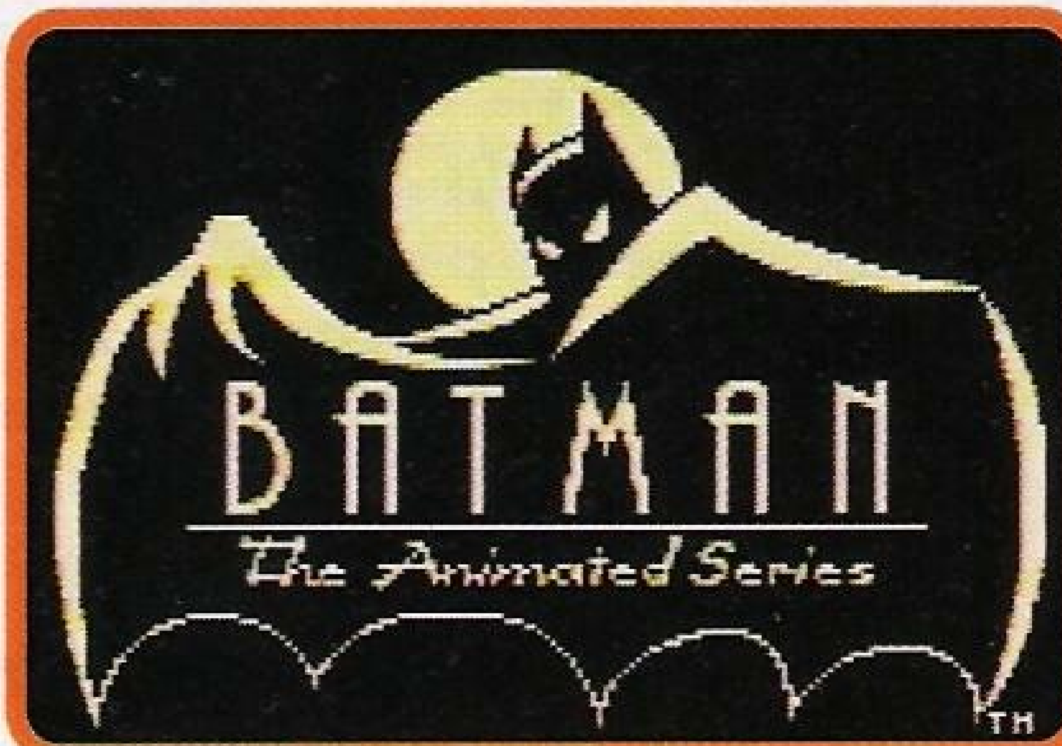
¿Por qué no aparecen mis compañeros en Aquas?

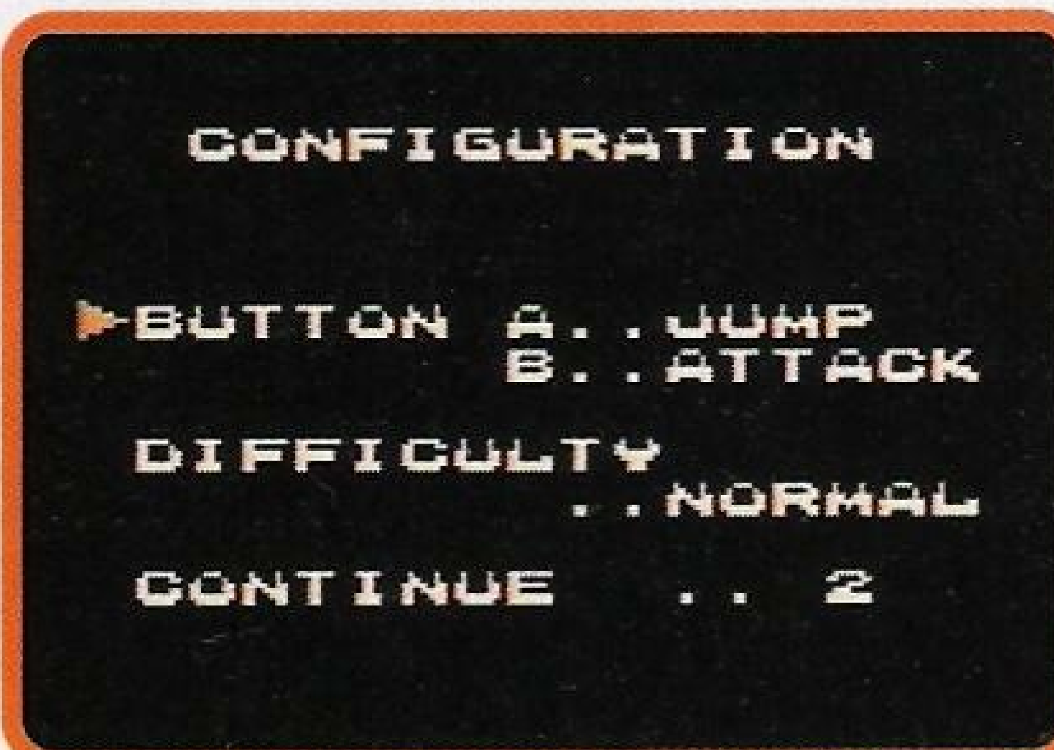
Por la simple y sencilla razón que el Blue-Marine (al igual que el Land Master) es un prototipo creado por Slippy y su padre con "partes" de Arwing. Entonces, la razón de por qué vas solo en esa escena es... ¡porque no hay otro Blue-Marine! y sólo se comunican contigo por radio.

¿Existe algún truco para tener Continues ilimitados ó selección de escena para **Batman: The Animated Series** para Game Boy?

Jesús Antonio Otero Carrillo

Pues en realidad sí lo hay, presiona SELECT en la pantalla del título para tener acceso a estas opciones donde puedes seleccionar el número de continues (lo pésimo es que sólo puedes escoger 0, 1 y 2) y si acabas el juego, podrás elegir la escena también. Aunque es un poco malo, pues si ya acabaste el juego, no creo que quieras seleccionar la escena para pasarla otra vez, a menos de que quieras probar algo nuevo ¿no?

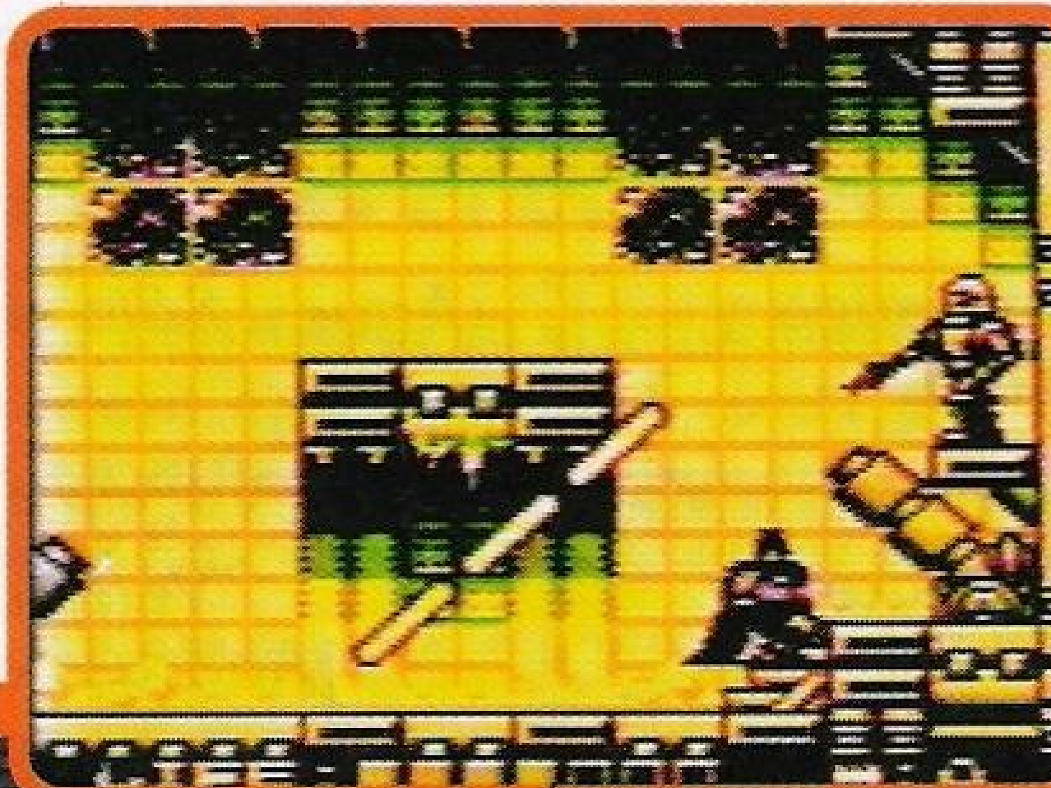


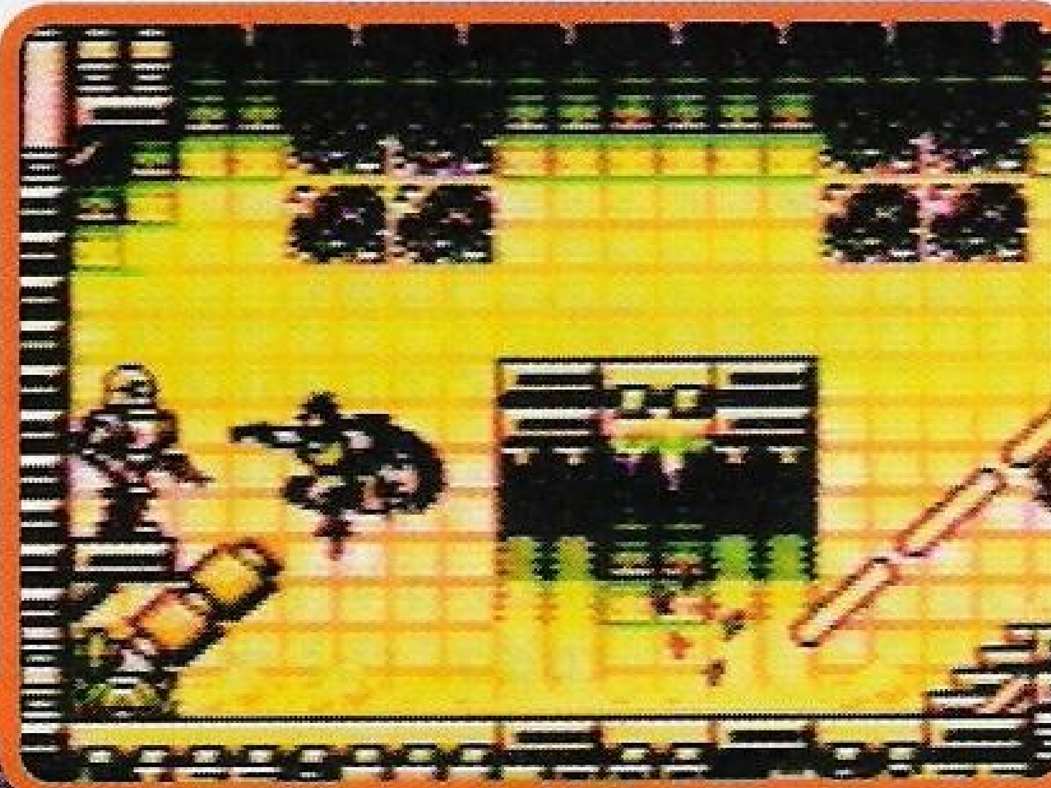


¿En el mismo juego, cómo elimino a Mr. Freeze?

Para eliminar a este frío enemigo lo que debes hacer es lo siguiente: Agáchate donde indica la primera foto y después de que dispare, sálta y pégale. Al pasarse del otro lado, cuídate de los rayos y lánzale un boomerang para que se pase del lado derecho (o pégale con cuidado) y repite la jugada hasta eliminarlo.







Métete esto en la Cabeza



Taller de

LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122 y 167

Somos el único taller autorizado en México por Nintendo of America, por eso sólo nosotros nos capacitamos en Washington y utilizamos la herramienta y las refacciones originales Nintendo para darle servicio, mantenimiento o reparar tús equipos y cartuchos Nintendo.
¡Te lo garantizamos!

previo

Turok 2

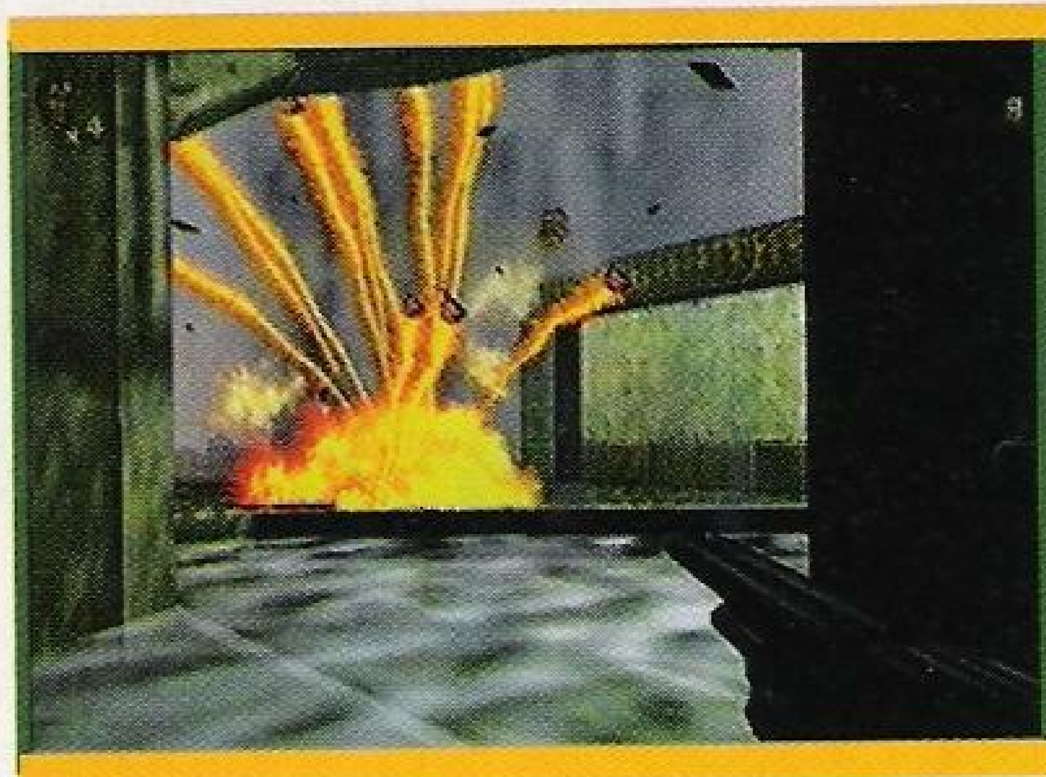
Desde que estamos en la elaboración de la revista, recordamos que aunque había compañías que mostraban juegos muy interesantes a lo largo de estos años y por muy buenos que fueran, debían tener cuidado de no mostrarlos por las mismas fechas en las que Nintendo planeaba lanzar alguno de sus Mega-hits, pues sabían que aunque fueran excelentes, tendrían una competencia muy fuerte (y sobre todo si era una de las tantas obras maestras de MIyamoto). Bueno, sin embargo te debes estar preguntando: ¿Qué no había yo comenzado a leer un previo de Turok y no un Control de los Profesionales o un Tema del Mes? La cuestión es que aunque Nintendo, este mes se prepara para lanzar quizá su mejor y más importante juego en la historia, se puede encontrar con un título lo bastante fuerte para hacerle competencia. Sí, Turok 2 es un juego impresionante y reúne los elementos de sobra para ser un título obligado de compra, por todos los elementos que conjuga y a continuación hablaremos de él.

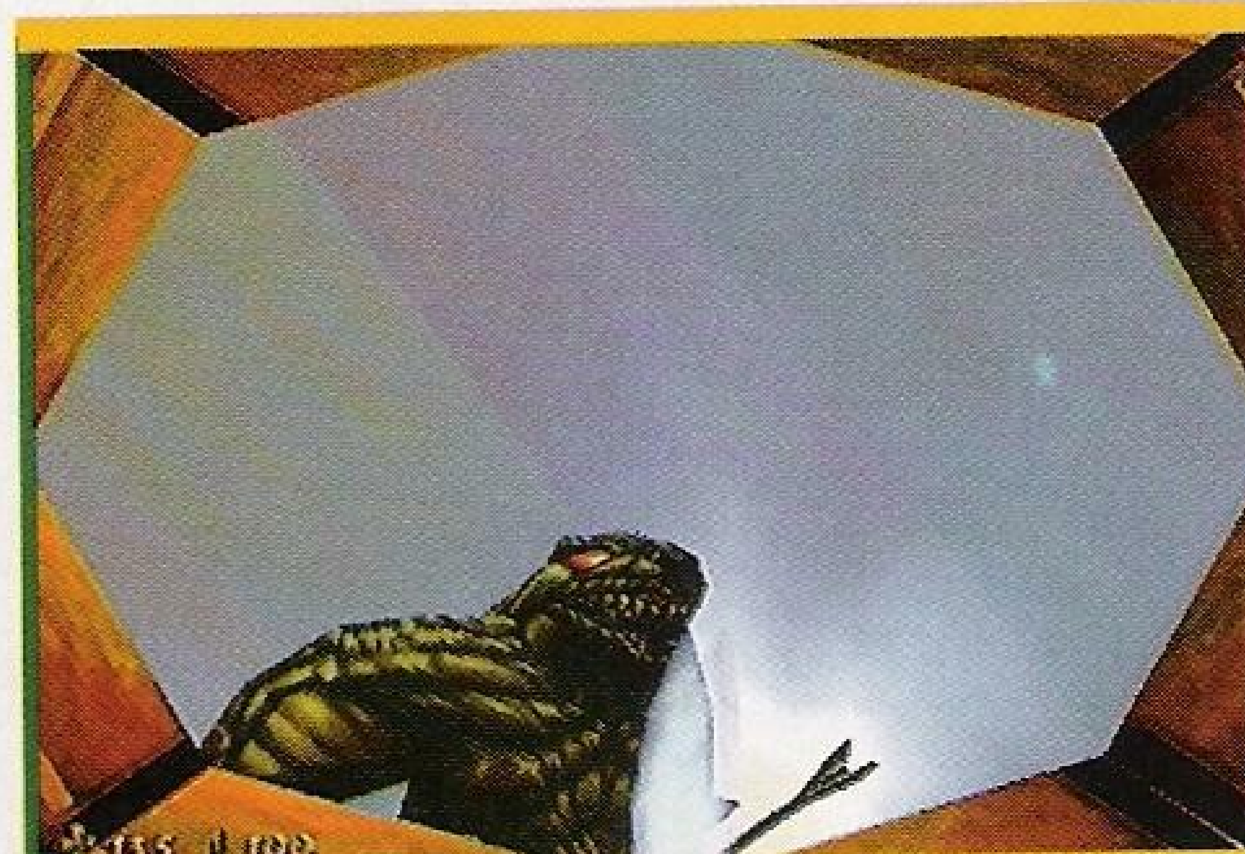






Por principio de cuentas, Zelda 64 se decía que iba a ser el primer juego para el N64 que tendría la cantidad de 256 Megas, pero recientemente Acclaim anunció que Turok 2 también incluiría la misma cantidad de memoria, punto en el que ambos están equilibrados, pero cuando los juguemos nos daremos cuenta cuál aprovechará mejor esta cantidad de memoria (en cuestiones como más y mejores texturas, más armas, movimientos, enemigos, música, etc.). Por el momento sólo podemos anticipar que algo en lo que Turok 2 ya es superior a Zelda 64, es en los gráficos, pues utiliza el máximo de resolución que puede dar el N64, mientras que Zelda 64 usa la resolución máxima del monitor convencional de una TV.

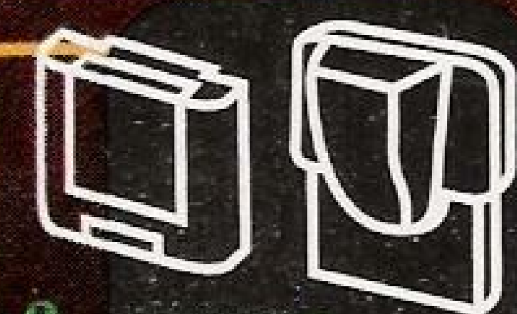




Uno de los nuevos movimientos de Turok es usar un lente para ver a enemigos a gran distancia al estilo del rifle Snipper de Goldeneye 007. Sin embargo, aquí alcanzas a ver a una distancia mayor que en el juego de Rare.





Compañía


Accesorio


No. de Jugadores


Clasificación

Desarrollado por


Memoria: 256 megabits

Categoría: Aventura Primera Persona

Fecha de Salida: Octubre 1998

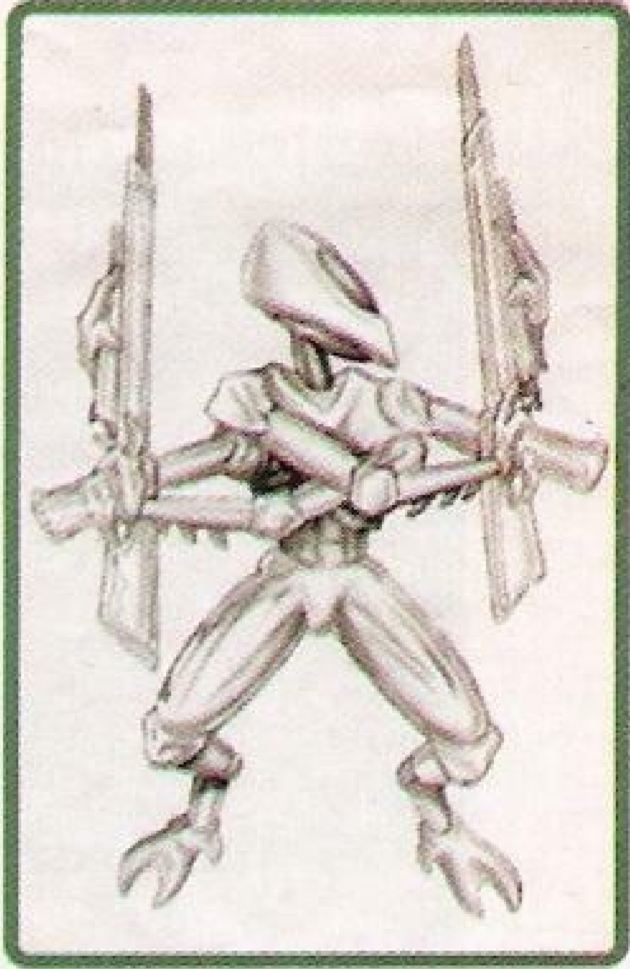


La historia de Turok 2 es la siguiente: Después de vencer al Campaigner, Turok destruyó el Chronosceptor arrojándolo a un volcán. Al hacerlo y sin querer, Turok revive a un enemigo aún más temible conocido como "Primagen", quien se encontraba atrapado en una nave espacial enterrada en el centro de "Lost Land". La nave de este ser está en ese lugar por la fuerza de 7 Tótems y ahora que él ha despertado, con sus poderes comandará a la orda de criaturas malévolas para destruir estos Tótems, poder liberarse y así conquistar el "Lost World" y de ahí planear su ataque a la tierra y por supuesto, también conquistarla. Una vez que Turok se dió cuenta de su error y después de pedirle perdón a medio mundo, se da cuenta que la única forma en la que él puede corregirlo y evitar que los sirvientes del Primagen destruyan los 7 Tótems, es buscar y destruir él mismo al Primagen.









Así pues, los objetivos que Turok debe cumplir para llevar a cabo su mision son: Defender los 7 Tótems de los embates de los sirvientes del Primagen, destruir a sirvientes claves del Primagen y obtener las llaves para la guarida de este ser y por último destruir al Primagen. Esto nos da como resultado que Turok debe avanzar a lo largo de 7 áreas distintas antes de poder llegar al último nivel donde lo esperan más peligros de los que alguien pueda imaginar, para así destruir a este nuevo enemigo y evitar que lleve a cabo sus maléficos planes.



Así pues, tenemos que los programadores de este juego (a los que conoceremos más adelante) se esmeraron en mejorar todos los aspectos del juego... menos el de la historia, pero bueno, a final de cuentas ese es el detalle menos importante. Sobre los detalles que se mejoraron de manera sustancial del primer Turok a éste y que fue lo que causó más malestares entre los videojugadores es la cuestión de la niebla. Aquí la seguiremos viendo sólo en algunos niveles, pero definitivamente el rango de la visión de Turok se ha mejorado de una forma muy importante. Eso es muy fácil de notar en las fotos que estamos presentando a lo largo de este artículo.













Ahora los escenarios son mucho más variados que en el primer Turok, donde si recordamos, la gran parte del juego se desarrollaba en la selva y sólo había algunos cambios, pero no eran muy drásticos. En este título verás ambientes muy distintos. Como ejemplo tenemos que el juego lo comienzas en una ciudad totalmente destruída (de hecho, es un puerto) y de ahí pasas a la selva, a las cuevas, a los pantanos... en fin, mucho más variedad que en el anterior.

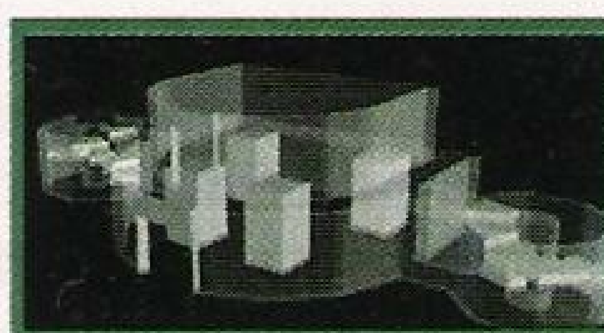






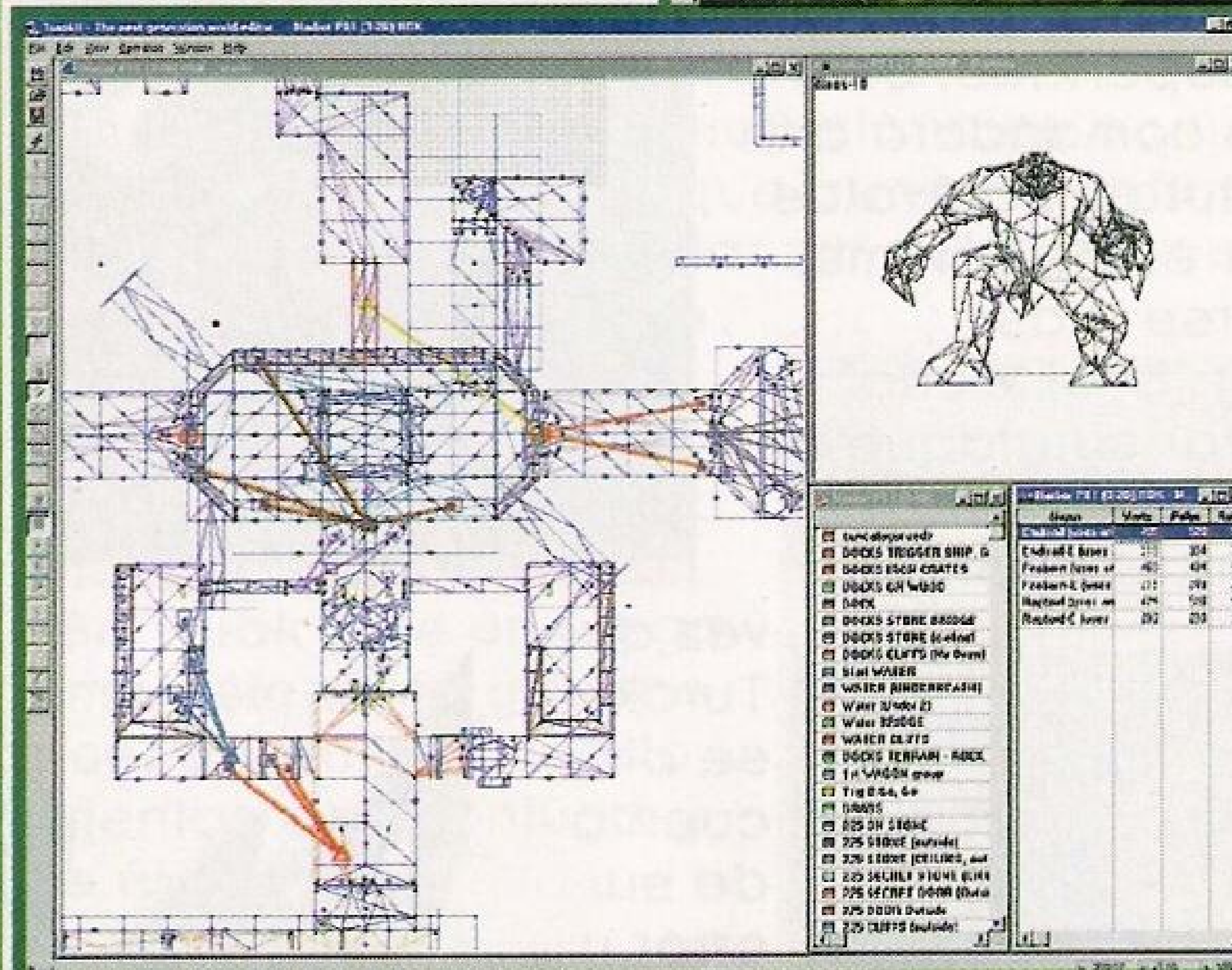


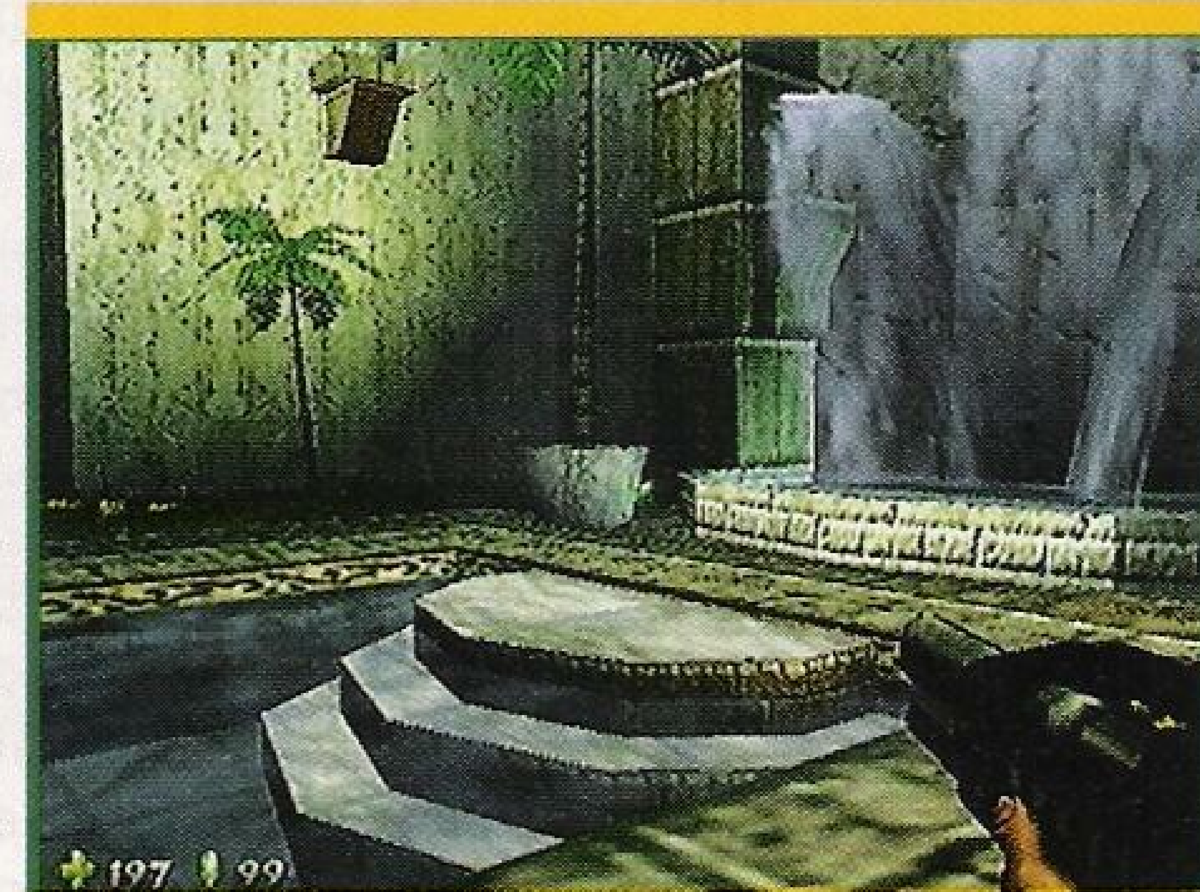
El lanzallamas no sólo es una arma de alto poder destructivo, sino que demuestra el potencial de procesamiento del N64, pues genera una importante fuente de luz y su movimiento siempre es al azar, además de que gráficamente luce muy bien.



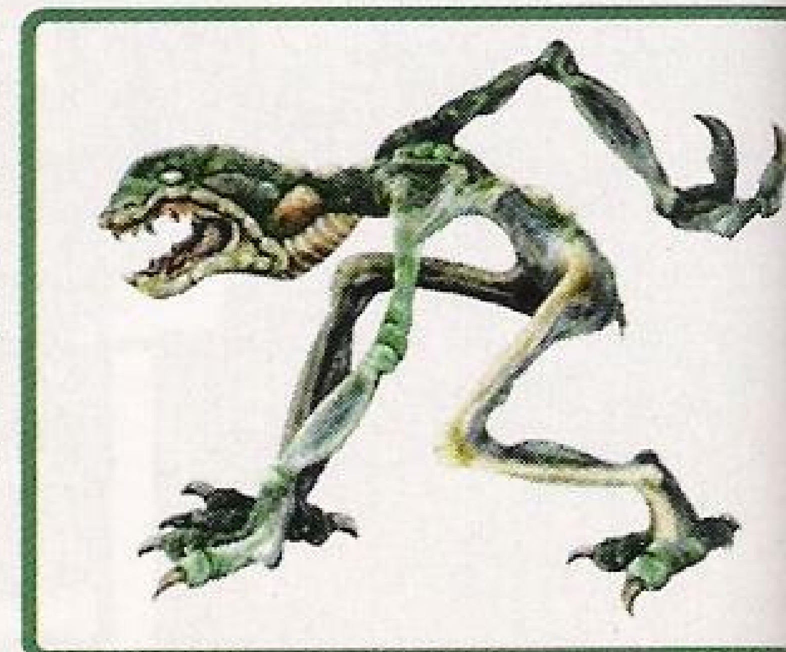
Por cierto, ya que hablamos de los escenarios, otro de los puntos en el que los programadores pusieron especial empeño es en hacerlos mucho más complejos y con más y mejores cosas escondidas. Este punto lo consideran muy importante pues hace más complejo al juego y una recompensa extra a los videojugadores que gustan de explorar estos mundos. Para darte una idea de la complejidad que te espera al jugar estos mundos, puedes echarle un vistazo a los trazos que tenemos en este artículo. Cada una de las casas, pirámides, cuevas y otra cosa que puede tener un laberinto o varios cuartos para despistarte, ten por seguro que los tendrá. Es por eso que cada mundo te parecerá más inmenso que los que hay en la primera versión.



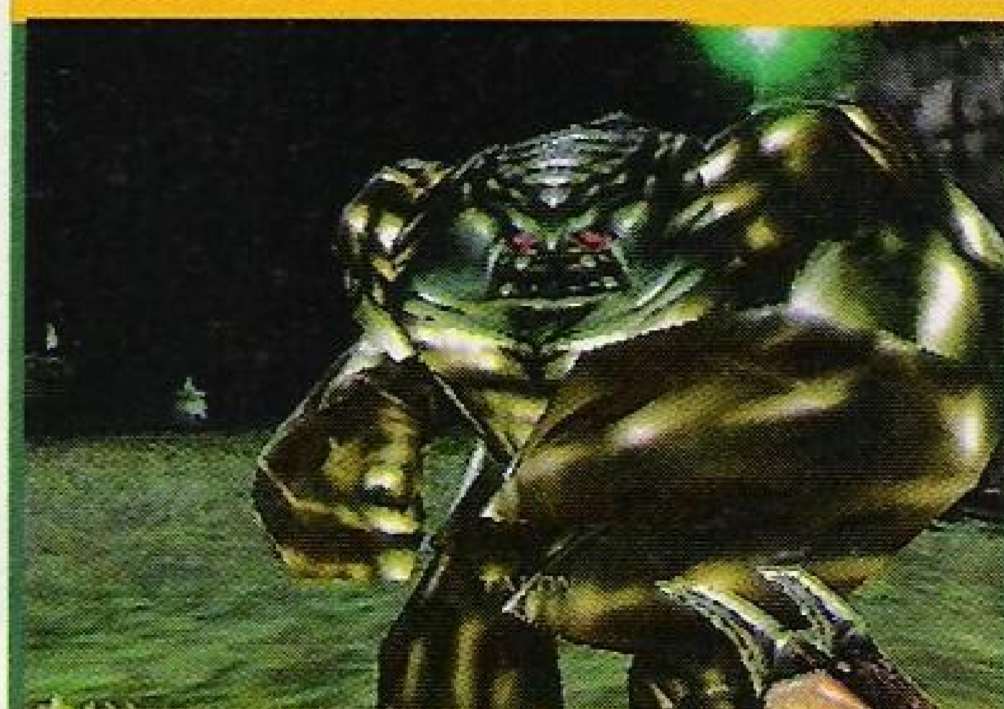




Todos los gráficos fueron mejorados de forma sustancial, pues ahora usaron mejores herramientas para programar el juego. De entre las cosas en las que más se nota, es en las armas que ahora tienen mayor poder destructivo y son muy vistosas (a nosotros nos encanta el lanzallamas) y todas las apariencias son mucho más reales. Para poder darte cuenta de eso, hay que echar un vistazo a la apariencia de la mano de Turok en algunas fotos, pues se ve muy real. Por cierto, ya que hablamos del lanzallamas, nos da pauta para comentar otro aspecto gráfico

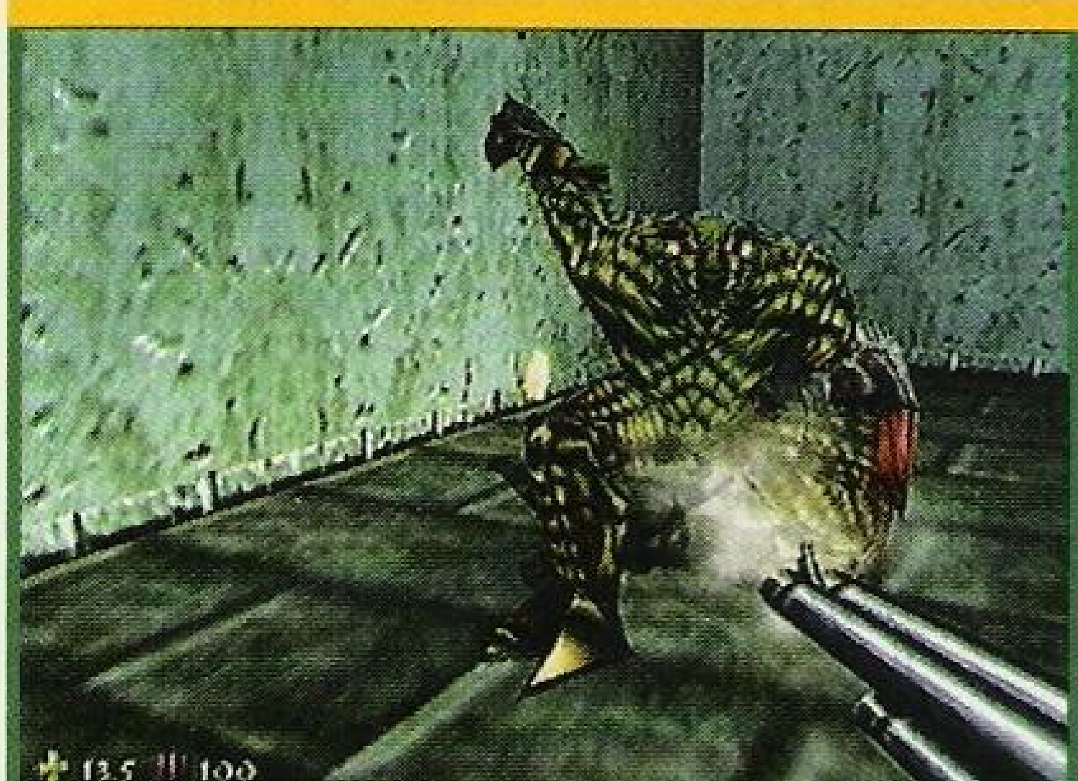


muy interesante y es que ahora con el fuego de las armas y otros factores ambientales, veremos que existe un efecto de fuentes de luz muy evidente. Si te fijas, en muchas de las fotos que estamos publicando, la iluminación de las paredes, de los enemigos y demás elementos que están en pantalla, cambia si se está disparando un arma o hay fuego en la misma. Este efecto en acción se ve muy bien. También aprovechamos para decir que la música fue mejorada. Bueno, desde que la primera música no fue muy brillante, esto no es un gran logro, pero la que tiene ahora el juego, cumple muy bien con el objetivo de adentrarte a la acción de Turok 2.



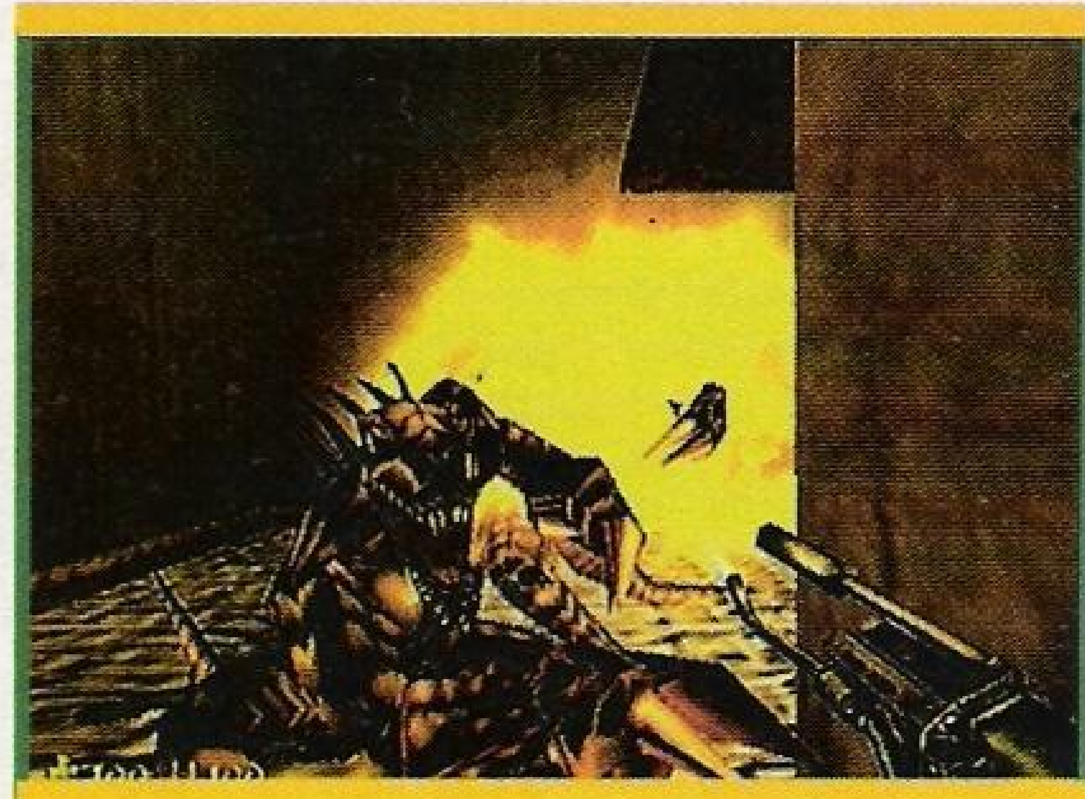


Checa a este enemigo. El color de su piel cambia dependiendo de la luz que exista en el ambiente.









Los enemigos también fueron mejorados en todos aspectos. Primero que nada tenemos unos diseños mucho más agresivos que los que había en el primer Turok. Sabemos que la cuestión no sólo es hacer mejores diseños, sino poder llevarlos al juego manteniendo la idea original y los artistas gráficos de Iguana lo pudieron hacer.

En total existen 45 de estos monstruos regados a lo largo de los 8 niveles que Turok debe recorrer, además, claro está, de los jefes y subjefes. Las texturas son mucho más "vivas" que las que había en el anterior juego y por lo tanto también existen más detalles en estos personajes. Los movimientos de estos enemigos también son mucho más realistas y esto ya es mucho decir, considerando que el "Motion Capture" del primer Turok eran impecables.



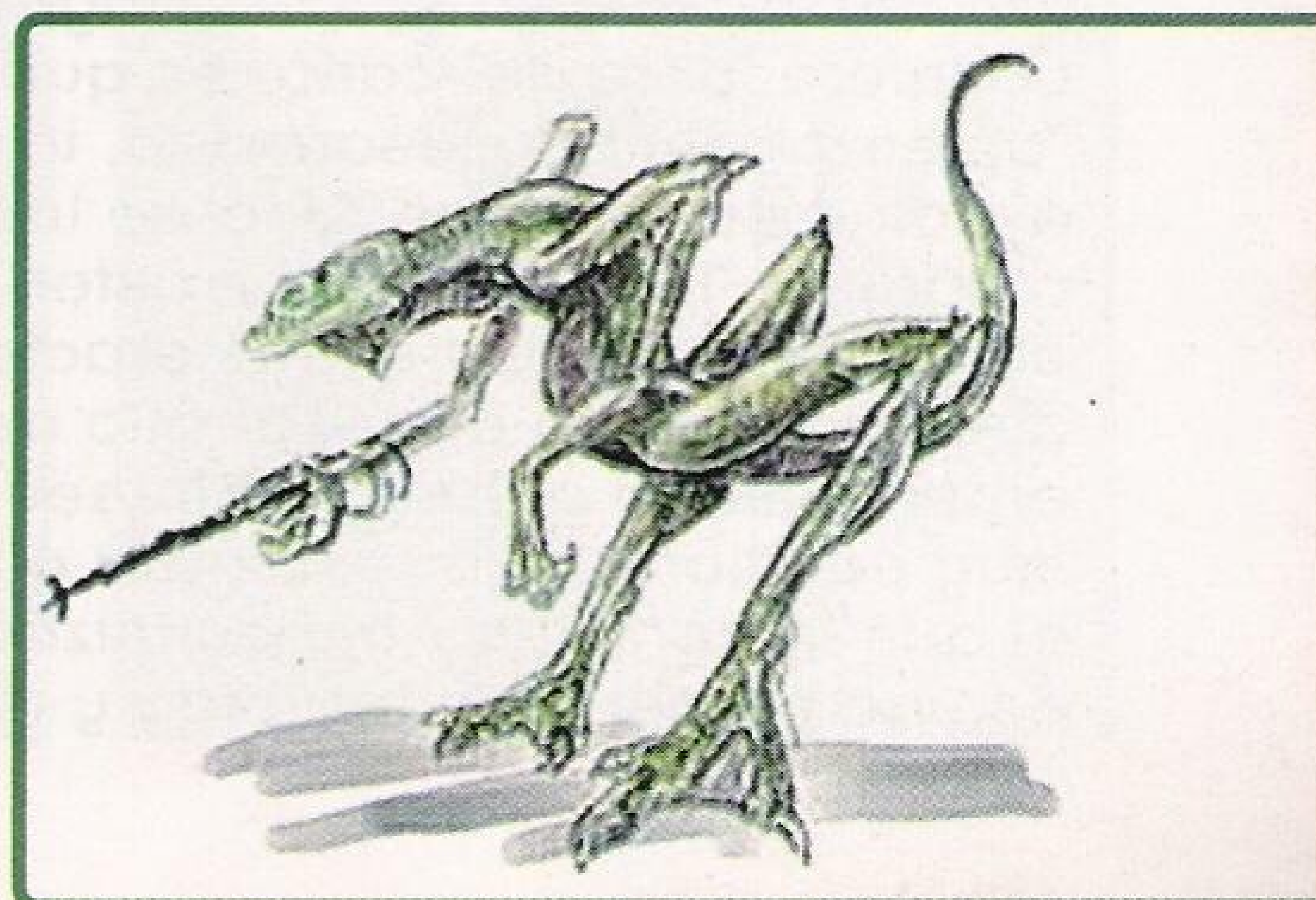


Hay que recordar que los programadores, en el primer Turok estaban muy orgullosos de la "Inteligencia Artificial" (IA) que le habían programado a los enemigos y por obvias razones trabajaron mucho para mejorar este aspecto.

Una de las mejoras que ellos comentan en este título es el hecho de haber programado rutinas de IA específicas, dependiendo del tipo y comportamiento del enemigo. Esto es, en lugar de hacer sólo ligeras modificaciones del sistema de inteligencia artificial general como se hizo en el primer Turok, aquí se han creado rutinas dependiendo la clase. Por ejemplo, anteriormente había enemigos que te podían atacar de lejos, pero primero se acercaban para atacarte porque no







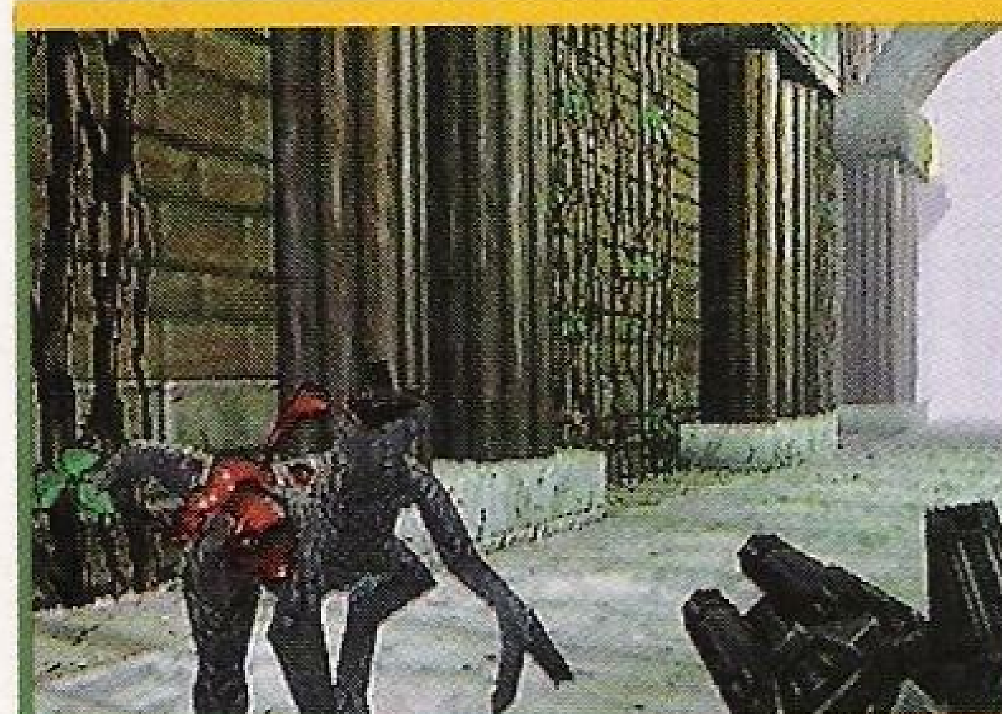




tenían programada la posibilidad de hacerlo de lejos, pero ahora, si dentro de su clase está la posibilidad de atacarte de lejos para evitar que los dañes, entonces ten por seguro que lo harán. Así que esta es una muy buena noticia para aquéllos que busquen más reto en este juego.



Por cierto, ahora los diseñadores decidieron hacer de Turok 2 un juego más violento que el anterior. Antes podíamos ver a enemigos a los que se arrastraban en el piso al recibir un impacto o a otros ver cómo se les escurría la sangre. Ahora veremos precisamente una cantidad mayor de ésta al dispararle a alguien o situaciones muy raras, como ejemplo tenemos una que nos tocó ver, en la que de un disparo le volabas a la cabeza a un dinosaurio, pero éste te seguía atacando por unos instantes, también vimos unos enemigos que eran eliminados de forma espectacular al darles en su armamento. En fin, estas "mejoras" es muy probable que no todos las disfruten, pero ahí están.





Turok 2 no sólo incluye el modo de juego que detallamos anteriormente y el cual es conocido como "Quest Mode" para una persona, pues uno de los puntos más interesantes en lo que a esta nueva secuela se refiere, es la introducción de un nuevo modo de multijugadores. Este modo se juega a pantalla dividida, algo así como pasa en juegos del estilo, como Hexen 64 ó GoldenEye 007. En este modo de multijugadores, conocido como Deathmatch, existirán 2 modalidades de juego: La primera es el modo de "Bloodlust" y es el clásico de multijugadores en donde el objetivo es simplemente acabar con tus rivales antes de que ellos lo hagan contigo. Este modo cuenta con algunas variaciones en las que existirá la posibilidad de crear equipo o jugar con marcador y tiempo.Otra de las variantes dentro del modo Deathmatch es algo llamado "Frag Tag" y que al contarlo, se oye como un modo muy interesante. Aquí al comenzar el juego, uno de los jugadores es asignado como "el objetivo", el cual tiene que buscar y eliminar los otros jugadores. Entonces, la única posibilidad que tiene "el objetivo" de salvarse es buscar una especie de "Check Points" que están regados en el escenario para que al tocarlos, le pase la "estafeta" a otro jugador y éste entonces pasará de ser el cazador a ser el cazado.



Adon, la hechicera, es uno de los personajes que se podrán elegir en el modo de Multijugadores, pero todos juegan una parte importante dentro del modo de un jugador de Turok 2 ¿Será ella amiga o enemiga?



Lo interesante del caso, es que el jugador que tenga el Status de "objetivo" estará desarmado, lo cual hará más difícil su labor de evadir a sus amigos. Una de las particularidades del modo de Multiplayer de Turok, es que existen varios personajes que se pueden elegir, pero estos tienen características especiales que intervienen directamente en el desarrollo del juego, por ejemplo, puedes elegir en este modo a Joshua Fireseed (Turok) el cual es un personaje muy equilibrado, bueno para comenzar a jugar, pero no alguien con el que te convenga especializarte. Adon (Speaker of Forever Light) es una un personaje rápido y de ataques mágicos muy poderosos,





pero como toda mujer y mago, tiene poca resistencia. Purr-Linn es el típico sujeto que tiene un poder de ataque devastador, pero es muy grande y lento lo cual lo hace presa fácil. Sloth es un personaje muy lento y no ataca muy bien, pero tiene la posibilidad de recuperar su energía. Flesh Eater es como la contraparte de Turok, así que aquí se mantendrán las rivalidades del tipo "Ryu Vs. Ken" al tener el mismo tipo de características, pero con algunas ligeras diferencias. Ya para finalizar tenemos a Gant, el cual tiene mucha ayuda por parte de la tecnología, pero cuando ésta falla... Además de estos personajes, existe otro el cual es secreto y tiene muchas cualidades.

Los escenarios para jugar en Multiplayer serán diseñados especialmente para este modo, pero con apariencia de los escenarios normales de juego.



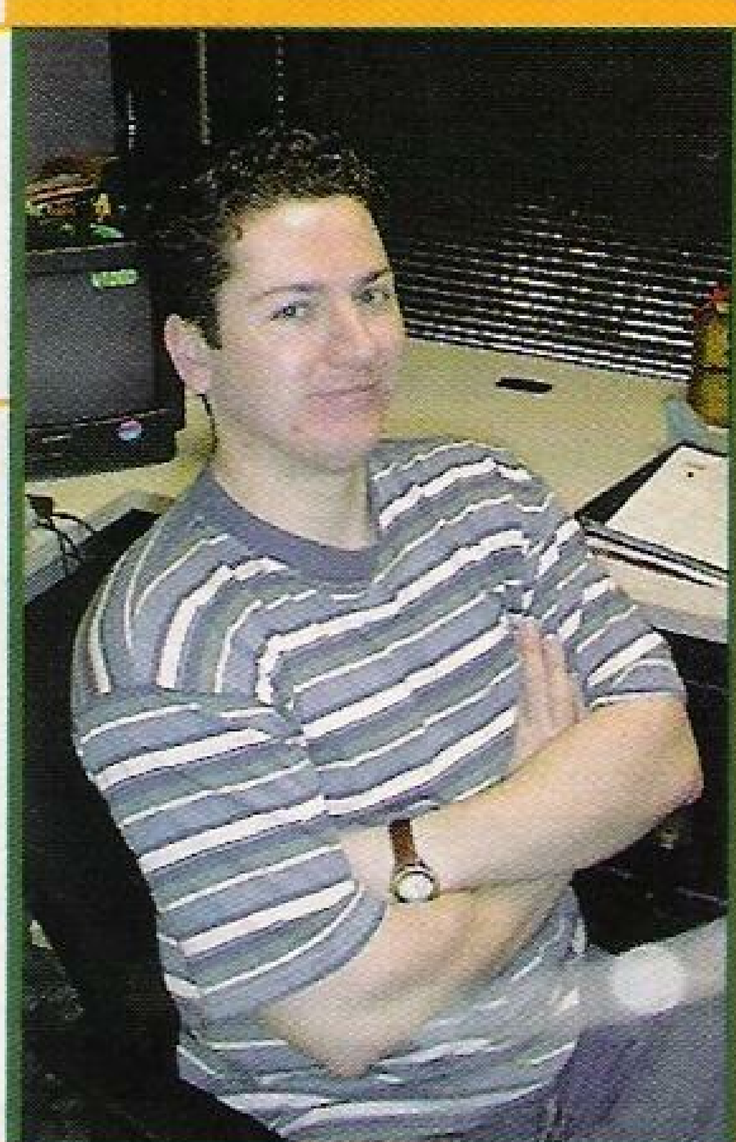
En fin, en este momento nos encontramos en una excelente temporarda para aquéllos que poseen un N64. No sólo porque en estos meses han aparecido muchos juegos de diversos géneros bastante buenos, sino por la salida (con diferencia de un mes entre ellos) de 2 títulos muy importantes como: The Legend of Zelda: Ocarine of Time y Turok 2: The Seeds of Evil. Sobre ambos títulos no tenemos más que decir que son más que excelentes y que no existe ni a cuál irle. Afortunadamente son 2 géneros muy distintos con sus respectivos fans, así que ellos sabrán decidir qué juego comprar. Pero algo innegable es que aunque uno de los 2 géneros no te sea llamativo, por la calidad del juego no podrás dejar de probar cualquiera de los 2, pues ambos son excelentes... demasiado buenos, diríamos nosostros.

Los Programadores

Al aparecer en el primer juego de Turok, los programadores crearon un nuevo estándar en los juegos de Primera Persona. Ahora que se preparan a sacar la secuela, ellos están conscientes que al ponerle el número 2 al nombre, no implica hacer un juego un poco mejor, sino de revolucionar un mercado que se ha mejorado en mucho desde que apareció el primer Turok, sin embargo y por lo que podemos ver en el producto final, esto lo han logrado de nueva cuenta y con creces, pues todo fue mejorado y muchos problemas arreglados. A continuación te presentamos a los responsables de este impactante juego.



Diseñadores del juego (de izquierda a derecha): Mike Huey, Andy Schwalenberg y el diseñador en jefe David Dienstbier.



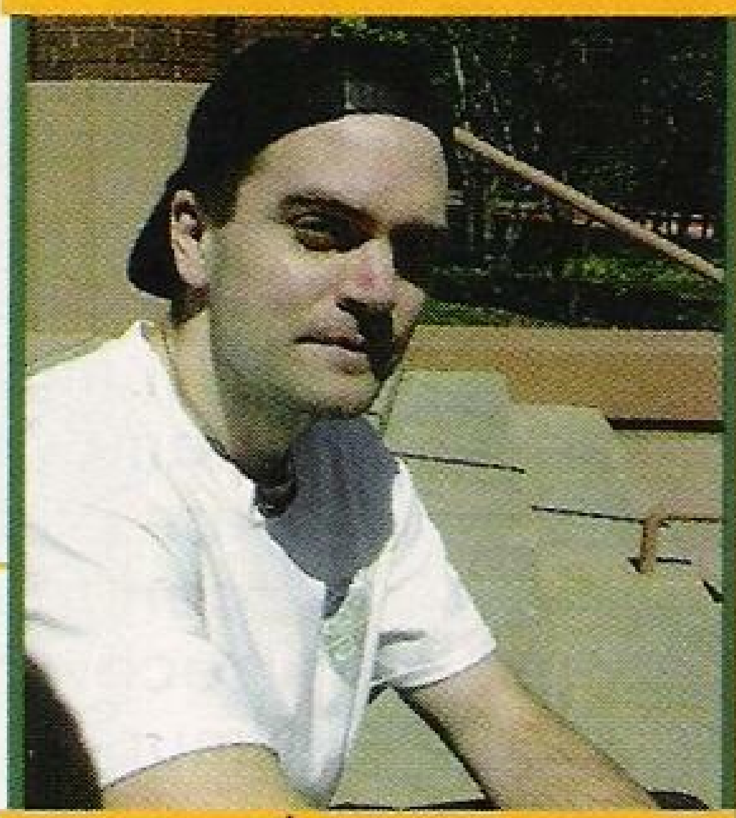
Programador líder: Stephen Broumley.

Aquí están los artistas gráficos del juego. En la fila de atrás y de izquierda a derecha: Thomas Cole, Derek Robinette, Alan Johnson, Ryan Tracy. Los que están sentados de izquierda a derecha: Shane Tarrant, Joe Lee, Greg Omelchuck, Mike Janke, Robbie Miller y Tre Zeiman.





Aquí tenemos a los programadores (de izquierda a derecha y comenzando con el que está sentado): Austin Appleby, Stephen Broumley, Bruce Cooter y Ian Dunlop.



El artista gráfico líder: Alan Johnson.

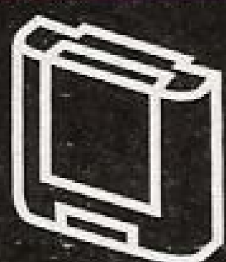
previo

PENNY RACERS



Este es el nuevo título de THQ (que por cierto nuevamente se está poniendo a trabajar duro para sacar varios títulos) y es la versión de un juego japonés llamado CHORO Q64 que en Japón ya es más o menos conocido. A grandes rasgos te podemos decir que es un título de carreras pero con opciones de armas e ítems que lo hacen divertido (sobre todo con la opción de 4 jugadores), además tiene ciertas características que lo hacen diferente a lo que ha salido hasta el momento. Bien, vamos de lleno a las opciones con las que cuenta.

THQ INC.
Compañía



Accesorio

SIMULTÁNEOS
No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por Takara

128 megabits
Memoria

Carreras
Categoría

Octubre 1998
Fecha de Salida

1 y 2 Jugadores

Al igual que en Mario Kart 64, aquí pueden competir contra el CPU hasta dos jugadores o simplemente jugar en el modo de Vs. donde hay pistas especiales.





3 y 4 Jugadores

Esta opción enriquece en gran medida el juego, porque si de un solo jugador se arma un relajo contra los corredores que controla el CPU, ahora imagínate las típicas batallas de 4 jugadores al estilo Mario Kart 64; a esto agrégale que en este modo de Vs. cuentas con 8 pistas extras y si esto no te es suficiente, puedes incluir una pista que tú mismo puedes crear.







Time Attack









En esta opción, puedes retarte a ti mismo a mejorar tus tiempos en cada una de las pistas y además cuentas con la opción de salvar tu recorrido en el tipo fantasma, muy al estilo de Mario Kart.

El Control

Con el Botón Z activas el arma o ítem que previamente hayas ganado.





El juego utiliza el control análogo para dirigir el auto y así logras dar el ángulo exacto en las curvas.





Evidentemente con el botón A aceleras y más que lógico, con el B frenas, ya que en este juego cuentas con ciertos lugares donde es mejor frenar que salir de la pista y perder más tiempo.

Puedes utilizar el botón R para dar las curvas más cerradas (claro que si abusas, el coche hace algunos "trompos", pero a veces es mejor que caer al agua).





Con los botones C-Arriba y C-Abajo, seleccionas entre las tres perspectivas de cámara, con las que cuenta el juego.













Aquí esta lo diferente de este título, ya que en cada pista, tienes que llegar como mínimo en tercer lugar, así tienes la opción de quitarle equipo a uno de los competidores o sea que sólo ganando, vas mejorando tu auto y hasta puedes cambiarlo todo; de lo contrario, además de que no puedes calificar, te van a quitar equipo y en ocasiones el CPU abusa y te quita lo mejor que tengas. Obviamente lo ideal es que llegues en primer lugar, así tú seleccionas a quién de los tres perdedores le quitas el equipo; en cambio en tercer lugar, te tocan las sobras.



Equipo

Al principio sólo puedes seleccionar uno de entre 13 vehículos, pero conforme ganes, podrás adquirir otros más y así hacer tu colección, desde un típico "vocho" hasta camiones (lo seleccionas en un menú donde vas equipando tu vehículo).





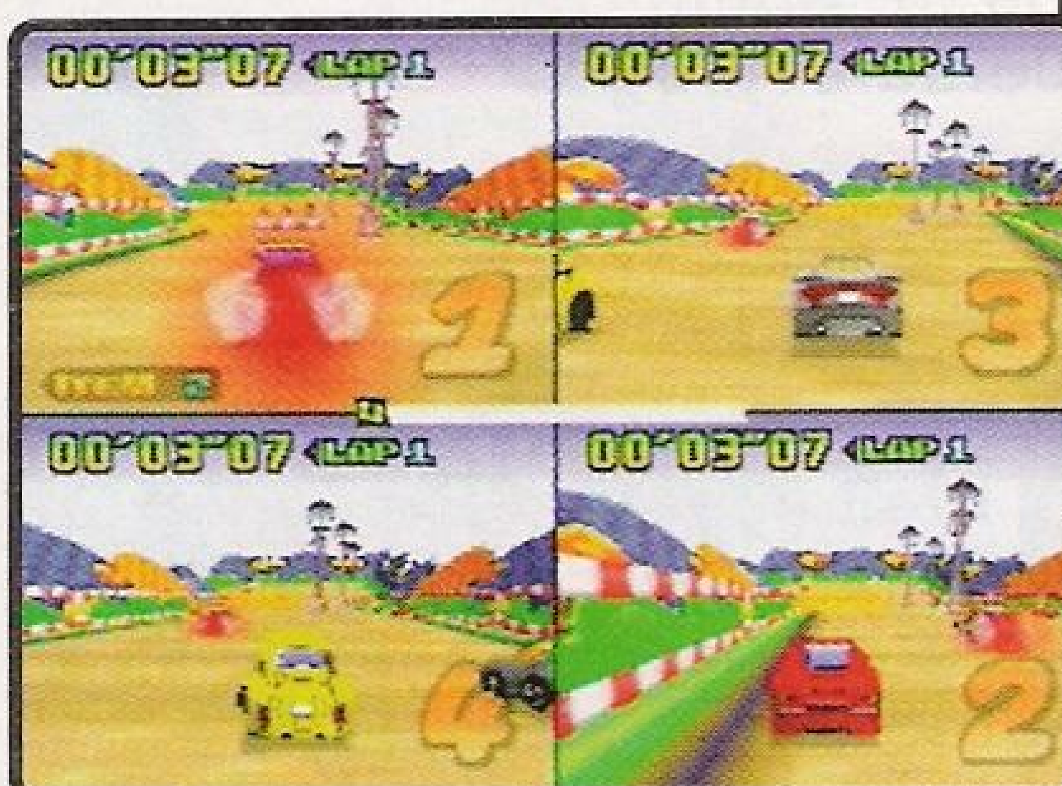


También cuentas con varios tipos de motor y qué decir de las llantas que además de tener diferentes niveles también hay especiales para lluvia, asfalto, hielo y campo traviesa. Claro que faltan los frenos, ya que hay de distintas potencias; otro equipo es la dirección que incrementas para tener mayor control en las curvas, una opción más es la de equipo de protección que son como defensas y las hay de varios tipos, hasta una que rodea por completo al vehículo, hay otros implementos que van sobre el vehículo y mejoran tu desempeño como esquís, anuncios, maleta, luces (se ven chistosos y raros) y el último es el de las armas o poderes que son turbos, misiles, o hay uno que le deja caer 100 toneladas a los demás corredores frenándolos mientras tú avanzas.





Al principio vas con un coche austero, pero poco a poco lo vas equipando, pero no creas que con ponerle el mejor motor ya la libraste, ¡para nada!, ya que el juego cuenta cuneta con categorías, comienzas en la "C" después (ya sabes) la "B", la "A" y la mejor es la "AA". Entonces puedes quitarle un excelente motor a un corredor pero según la categoría, hay cierto equipo que no podrás usar hasta pasar a la siguiente. Además puedes personalizar tus autos y cambiarle el nombre y hasta el color. Todo el equipo que adquieras lo puedes guardar en un Controller Pak para continuar con tu juego en otra ocasión.







Y ahora te damos un rápido paseo por los diferentes circuitos del juego.



Como te puedes dar cuenta, no siempre las indicaciones del camino son lo mejor y esto, hasta el CPU lo sabe.



¿Qué te parece este río de nieve? ¡Cuidado con los troncos! o fácilmente los demás te rebasarán.



Esta es la pista más sencilla y con facilidad puedes cortar camino por las fuentes.





¿Qué tal estas rocas que van cayendo? y lo que el auto trae atrás, es el poder para dar giros como trompo y golpear a los demás corredores.



Checa esta foto donde se ve una cascada que hace la función de muro y decora al juego.



En esta escena salen unos picos del suelo y tú puedes esquivarlos, pero hay ocasiones donde los demás corredores te empujan, sólo que hay una fuente al centro y por lo mismo tienes que cambiar de dirección.

En este puente, aparte de correr el riesgo de caer por las orillas, surge lava de las mismas y puede caer justo sobre ti.



En esta pista el terreno es muy irregular, así que hay momentos en los que saltas y no puedes controlar el vehículo hasta que tocas suelo firme.





Aquí vemos un camión que no es competidor y sólo estorba, ya que va a una velocidad muy baja.

En todas las escenas hay unas flechas en el suelo (similares a Diddy Kong Racing) que funcionan como turbo.









En esta escena cruzas un túnel (que nos recuerda la escena de Stunt Race FX de Super NES), ya que está sumergido.

Es esta cueva caen las estalactitas y si no te cuidas, te frenan totalmente o hasta te hacen dar vueltas y perder tiempo muy valioso.



Estas son unas bombas de humo que te impiden ver y puedes toparte con una mina, o provocar una carambola.



El efecto de lluvia en esta escena le da un toque especial y además hay luces por todos lados.





Detalles locos como pasar por dentro de una iglesia (con todo y su alfombra) lucen bastante bien en este juego.



En la perspectiva de primera persona ves mayor número de detalles pero eso sí, al volcarte es mucho más confuso.





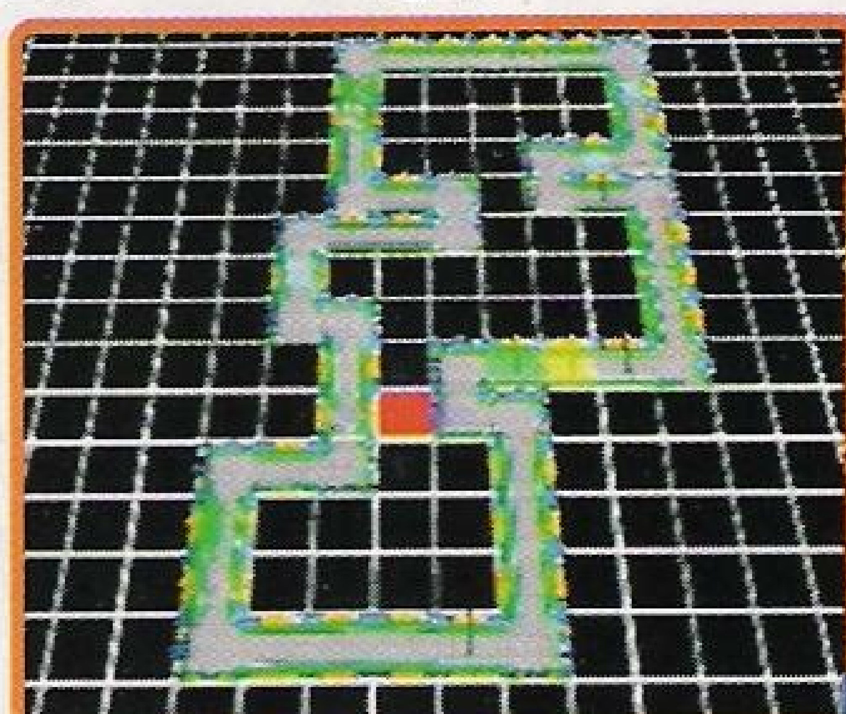
Hay ocasiones donde tener un muro de contención no es suficiente y si tomas mal la curva, te vuelcas y te elevas tanto que la saltas y puedes ir a caer al mar, perdiendo el valioso tiempo.

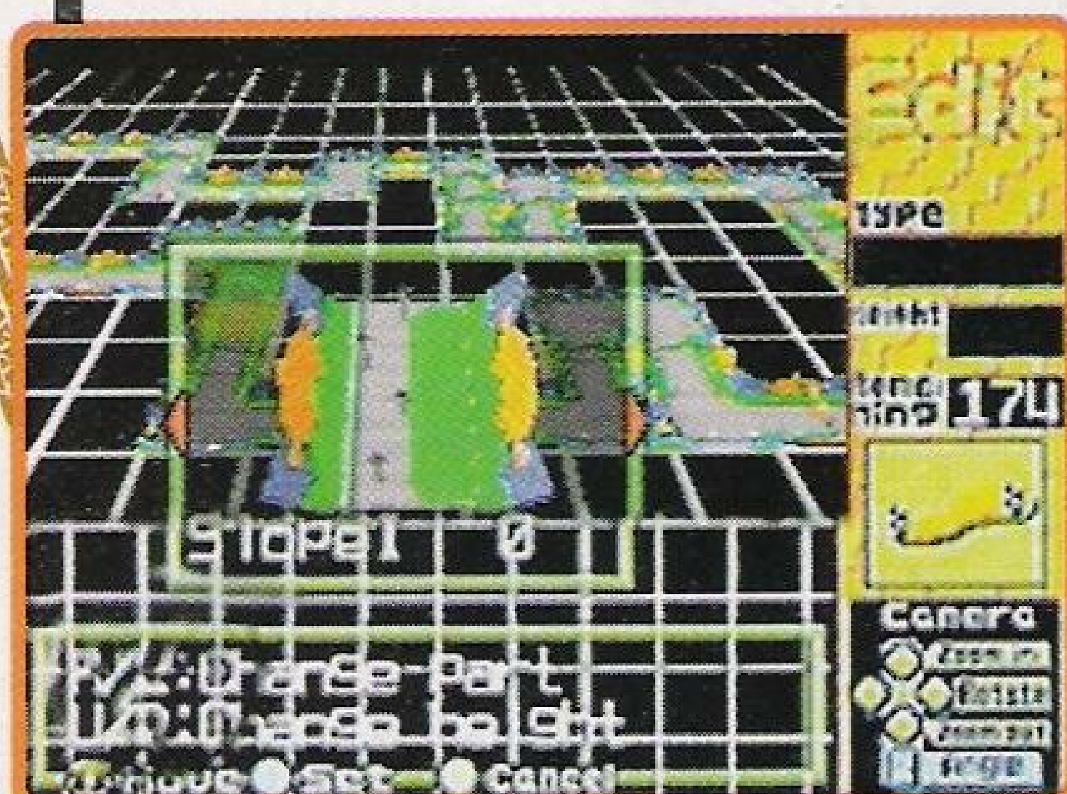
Aquí la cosa sí es pareja, ya que los peligros afectan tanto a ti, como a los demás oponentes.



Edita tu pista!!!!

Lo más singular de este título, es que puedes editar tu propia pista, lo que te asegura diversión continua. De entrada puedes seleccionar pista de asfalto o terracería y que sea un circuito cerrado o sólo un recorrido.



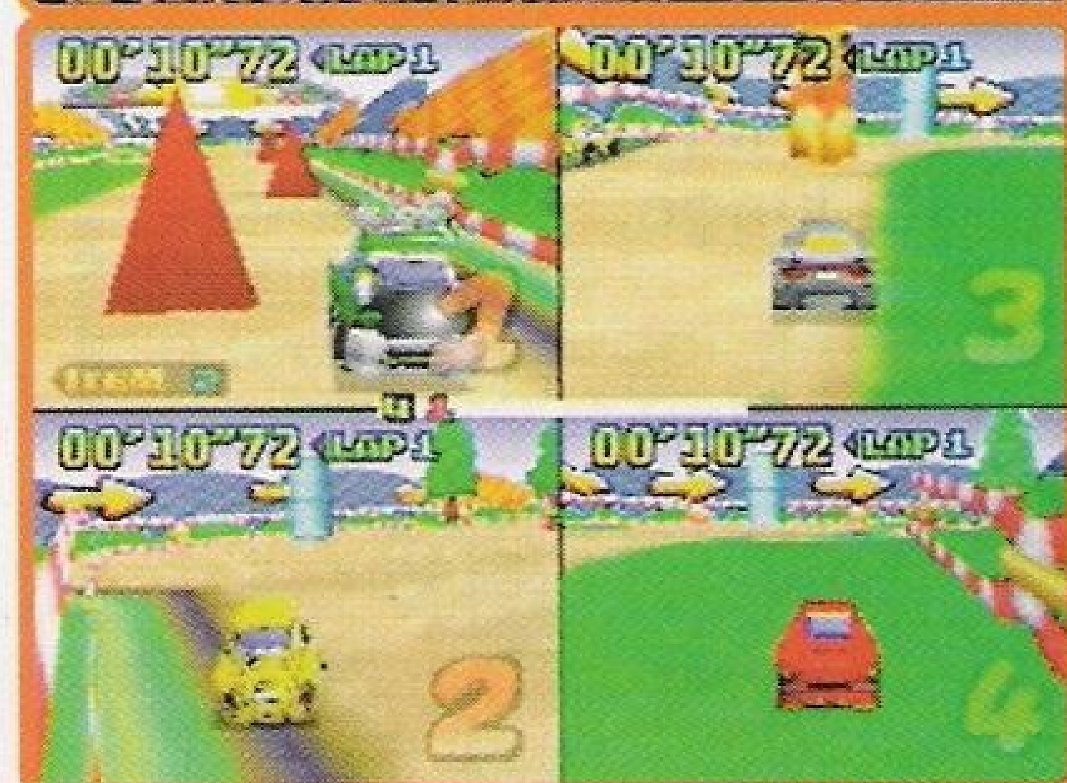


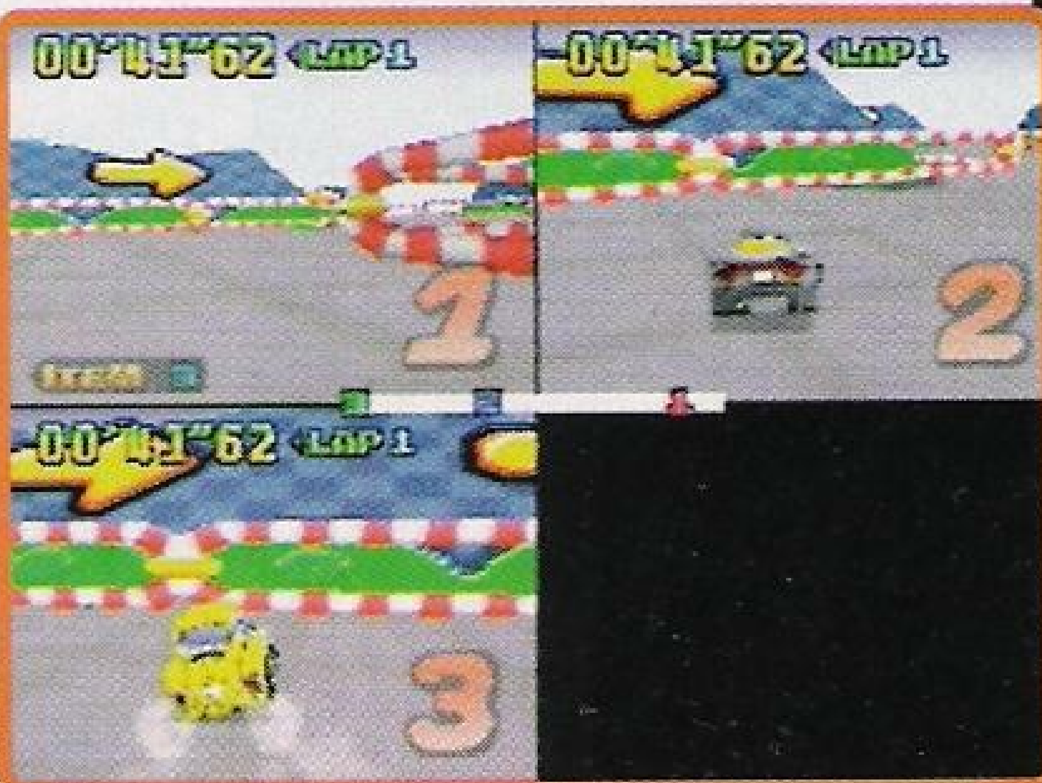






Ahora imagínate 200 bloques para armar tu recorrido y eso no es todo, ya que después de haber diseñado la ruta de tu pista, puedes colocar ciertos elementos en cada uno de los tramos como árboles, agua, obstáculos, curvas definidas o simples escuadras, pendientes y/o combinaciones de algunas de estas opciones.







No siempre dentro del camino vas a encontrar la mejor opción para adelantar lugares. Como aquí, que te encuentras una de las flechas que incrementan tu velocidad, pero está fuera del camino.





La Música

Sobre ella te podemos decir que hay algunas que sí van de acuerdo con el juego, pero ciertas melodías no las notas mucho porque es música como para amenizar tu viaje, ya sabes que en la última pista se acelera la música, cosa que ya es común en este tipo de juegos. De los efectos de audio te podemos decir que son buenos y constantemente escuchas cómo se impactan todos contra todos.

tips de BANJO-KAZOOIE

Click Clock Wood

Items que podrás encontrar en este nivel:

10 Piezas de rompecabezas 100 Notas musicales 2 Contenedores de miel 5 Jinjos	5 Switch 23 Mumbo Tokens La cabaña de Mumbo

La casa de Mumbo

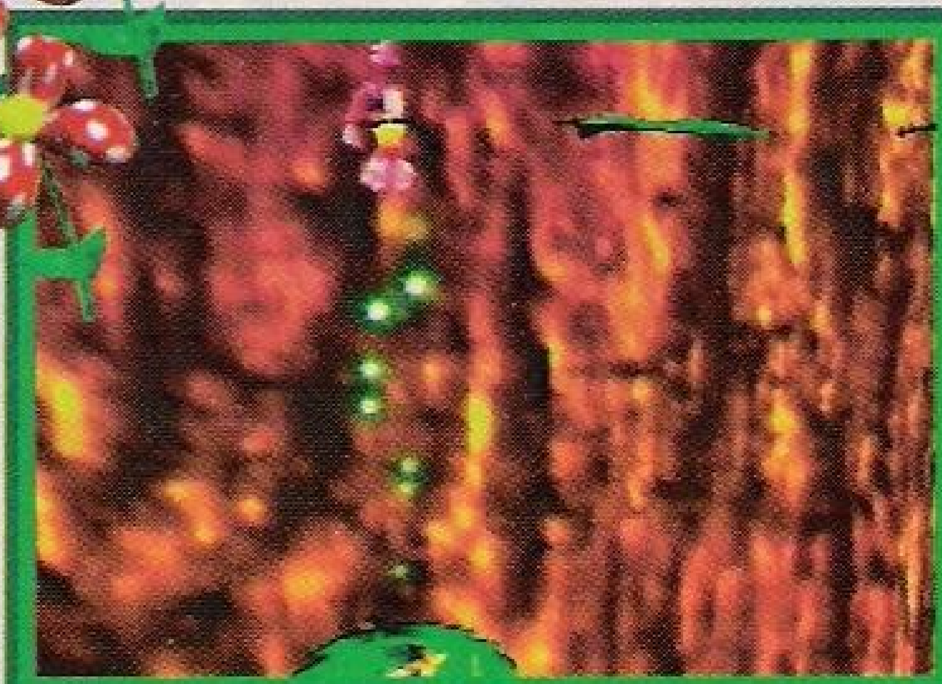
Del inicio sube al árbol y camina alrededor de él hacia la izquierda, pasa debajo de un arco que forma una subida y enfrente del hoyo de donde sale el pajarraco que te ataca, usa la desviación para alcanzar las botas y poder pasar sobre las espinas sin que pierdas energía. Dentro, Mumbo te convertirá en abejorro lo que será muy útil para alcanzar los lugares más altos del enorme árbol. Además, convertido en este animal, puedes posarte sobre las plantas carnívoras sin ningún problema.



Las 10 piezas de rompecabezas

1 En la estación de primavera, haz que Mumbo te convierta en abejorro y vuela hacia la parte más alta del nivel. Busca alrededor de éste, el pedazo de madera donde está la pieza en la boca de la planta carnívora.

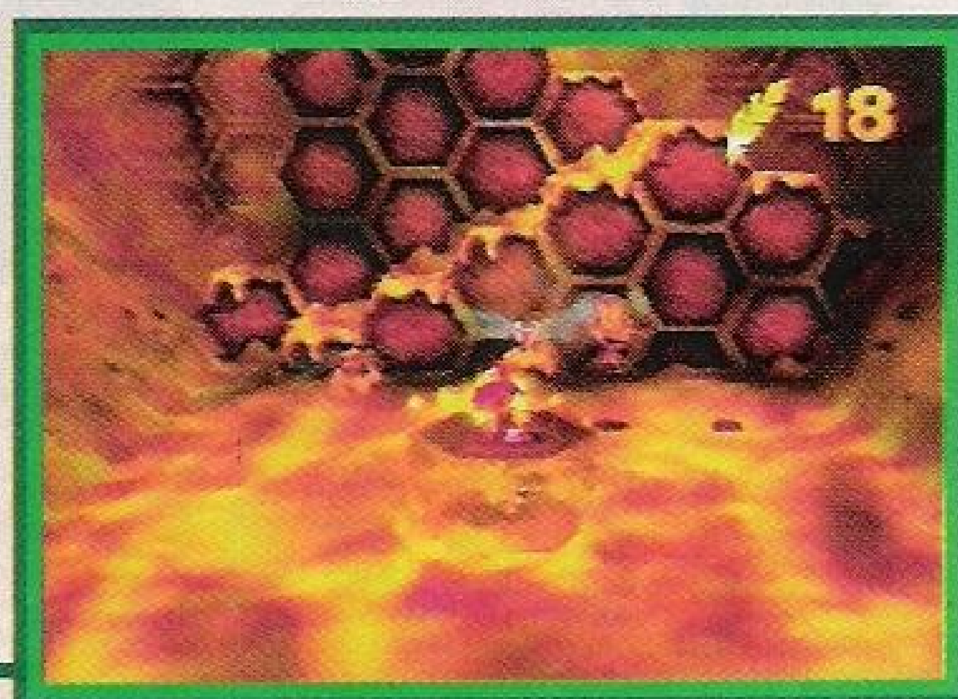




2 En verano sube de nuevo al árbol y camina hacia la izquierda para que luego te encamines por la pequeña rampa y de ahí brinques a la derecha y llegues a una hoja. Continúa brincando hacia la derecha de hoja en hoja (vas a usar un disco verde para saltar más alto) hasta que llegues a una rama donde está la pieza.



3 Continúa subiendo por el árbol y cuando llegues a la altura donde está el panal de abejas, sube a éste y cae de pico sobre el cuadro del techo. Dentro tienes que eliminar a todas las abejas antes de que ellas acaben contigo y si sobrevives a su ataque, obtendrás la pieza. Si usas las plumas doradas te será más fácil eliminarlas, pues sólo te tienes que quedar parado.





4 En verano, sube hasta la casa que se está construyendo y en su interior está la pieza. Tienes que moverte por el piso que aún no se acaba de construir.

5 En otoño ayuda a la ardilla que vive en el árbol (muy arriba por cierto) a conseguir 6 bellotas más para que complete sus reservas. Hay una en la casa de la ardilla sobre la repisa de arriba.





Si sigues la rampa de madera que sube hacia la izquierda de donde está la ardilla



llegarás a una ventana; rómpela y dentro hay otra bellota. Ahora sigue la rampa que va hacia abajo a la derecha de la ardilla y encontrarás 2 bellotas. Usando la rampa enfrente de la ardilla, hay dos más, en el círculo que forma el piso de madera.



6 Sigue subiendo por el árbol hasta que llegues a la parte más alta de éste. Dentro de este cuarto, detrás de la rama del centro está la pieza.





7 Si en verano ayudas al castor a quitar la piedra de la entrada de su madriguera con un picotazo, en otoño recibirás una pieza de él si entras en su casa.





En primavera tienes que sembrar cinco huevos en el hoyo de tierra, cerca de donde está el toro. Si vas en el verano a ver a la planta, te encontrarás con Gobi; cáele de pico en su joroba para que escupa agua y la planta crezca. Repite la misma acción en otoño y saldrá una pieza de rompecabezas de la planta. Sube al panal y baja desde éste para tomar la pieza.







En verano busca varias orugas y dáselas al águila que surgió del huevo roto. Repite la operación en otoño y para invierno el águila será lo suficientemente grande para volar y te dará una pieza de rompecabezas. Las orugas las encuentras en el verano:

1. Enfrente de la entrada del nivel, al pie del árbol.
2. Enfrente de la madriguera del castor hay un tronco, del otro lado de éste.
3. Desde el inicio y yendo hacia la derecha por donde estaba el agua, después de la zona de la madriguera de Gnawty, hay un pedazo de tierra junto a una planta carnívora.
4. En la orilla que separa a la zona donde está Mumbo y donde pasta el toro.
5. Junto a la cabaña de Mumbo.
6. En las primeras ramas, las cuales están sobre la casa de Mumbo.
7. En las ramas que se encuentran frente a la casa que se está construyendo.
8. En las rampas enfrente de donde está la ardilla. Baja por la rampa de la derecha.







9 En primavera rompe el huevo del nido de águila que está casi en la cima del árbol.





Las orugas de otoño se localizan:

1. Sobre la pila de hojas que está hacia la derecha de la entrada al nivel.
2. En el arco que sirve de separación entre la sección de la entrada al nivel y la sección de la madriguera del castor.
3. Donde está el toro, en la pila de hojas de la derecha.
4. En la división entre el toro y Mumbo.
5. Alrededor del árbol, en la desviación que te lleva a la casa de Mumbo.
6. Dentro de la cabaña de Mumbo.
7. En las ramas sobre la casa de Mumbo.
8. Sobre el panal de las abejas.
9. Dentro del panal de las abejas.
10. En la plataforma debajo de la casa a medio construir.
11. En la casa de la ardilla sobre la mesa.
12. En el nido del águila.
13. En las plataformas que están más adelante del nido del águila.
10. Rescata a todos los Jinjos.



Los 5 Jinjos



Morado: Dentro del panal de las abejas. Necesitas estar convertido en abejorro para entrar.

Verde: En primavera, sube hasta la parte de arriba del árbol y cuando llegues a la puerta que te lleva a un cuarto lleno de raíces, enfrente de ella está una planta carnívora con el Jinjo verde en su boca.



Amarillo: Si caminas siguiendo la pared de la izquierda desde la entrada, podrás rescatar al Jinjo que está escondido entre la hierba.

Naranja: En otoño, sobre una de las pilas de hojas cercana al toro.

Azul: En invierno, sobre el techo de la casa de Mumbo.





Los 2 contenedores de miel

1. En invierno sube hasta donde está la casa de la ardilla y vuela usando el disco rojo que está cerca de aquí. Vuela hacia la ventana de la





parte de arriba (donde encuentras una bellota en otoño) y rompe el cristal con el pico de Kazooie. Dentro está el contenedor y un par de enemigos.



2. El otro también se encuentra en invierno y tienes que entrar a la casa del castor. Desafortunadamente tienes que hacerlo nadando por el agua congelada lo más rápido posible. Te recomendamos intentarlo hasta que tengas todo lo de este nivel.



Los switches

1. El switch que te da acceso a la primavera está enfrente del puente que conduce a otoño.





2. En primavera sube por el árbol y cuando llegues a la casa de la ardilla verás el switch de verano enfrente de la entrada.

3. En verano camina hacia la zona donde está el castor y sigue caminando hacia adelante, hasta que llegues al





final del río. Frente del agujero de donde sale un pajarraco, está el switch de otoño.

4. En otoño enfrente del nido de Eyrie está el switch que abre la última estación.

5. El switch con la cara de Gruntilda lo encuentras en invierno, y está sobre la plataforma a la que llegas usando las hojas del árbol en las estaciones anteriores. Elimina al muñeco de nieve y después activa el switch. La pieza saldrá en el árbol enfrente de la entrada del nivel, en la parte de hasta arriba, por lo que tendrás que convertirte en abejorro para alcanzarla.











Los 23 Mumbo Tokens

Primavera:

1. A la derecha de la entrada, sobre la planta carnívora.
2. Viniendo de la zona donde está Gnawty y yendo hacia la zona donde está el toro, a la izquierda del arco de entrada, hay una planta carnívora con un Mumbo token en su boca.
3. En la zona de espinas enfrente de la casa de Mumbo.
4. En las ramas que están sobre la casa de Mumbo.
5. En la entrada al panal.
6. En la casa que está siendo construída.



7. Sobre el armario de la casa de la ardilla.
8. Enfrente del huevo que contiene a Eyrie.

Verano:

1. En la entrada a la madriguera de Gnawty.
2. Dentro de la casa de Mumbo, en la orilla de arriba.
3. Yendo hacia la cabaña de Mumbo y viniendo de la zona del toro, en la esquina de la derecha que forma el límite del nivel con la orilla que separa estas dos secciones.



4. En la planta carnívora que está en el arco que separa la entrada al nivel de la cabaña de Mumbo.
4. En las ramas que están suspendidas sobre la cabaña de Mumbo.
5. Yendo de la casa de la ardilla hacia el nido de Eyrie, hay unas pequeñas orillas y enfrente de ellas hay unos agujeros de donde salen pajaros que te atacan. En la segunda orilla hay un Mumbo Token.
6. En las hojas alrededor del árbol.



Otoño:

1. Sobre la planta carnívora hacia la derecha del inicio de la estación.
2. En las ramas que están sobre la casa de Mumbo.
3. En las ramas enfrente de la casa en construcción.
4. Sobre una de las hojas alrededor del árbol.
5. En la boca de la planta carnívora que está enfrente de la casa de hasta arriba del árbol, donde hay muchas raíces.

Invierno:

1. En el tallo de la planta que ayudaste a crecer.
2. Elimina al muñeco de nieve que está en la separación entre la cabaña de Mumbo y donde solía pastar el toro.



3. En el panal de las abejas ahora deshecho.
4. Enfrente de la casa de la ardilla, baja por la rampa de la derecha y hacia la derecha hay otro.

Las Notas Musicales

4 en la entrada a primavera
16 en primavera
4 en donde haces crecer a la planta.
3 sobre el arco que sirve de entrada a la zona del castor.
3 en el arco que separa la zona de Gnawty de la del toro.
3 en la orilla que separa la cabaña de Mumbo y la zona donde está el toro.
3 en la orilla que separa la cabaña de Mumbo de la zona de entrada.
16 en verano
2 sobre las hojas del árbol frente a la entrada.
2 en la entrada a la madriguera del castor.
3 enfrente del panal.
4 enfrente de la casa en construcción, en las ramas.
5 enfrente de la entrada de la ardilla, subiendo por la rampa de madera.
48 en otoño
3 en la planta carnívora sobre el arco que separa la cabaña de Mumbo de la sección de inicio.
5 En la zona del toro.
2 en la casa del castor.

3 sobre la planta carnívora de la sección del toro.
4 dentro de la casa de Mumbo, sobre la orilla de arriba.
16 alrededor del árbol.
4 dentro del panal.
3 dentro de la casa de la ardilla.
8 en el nido de Eyrie.
16 en invierno
4 en las primeras ramas, las que están sobre la cabaña de Mumbo.
4 en el techo de la casa que se terminó de construir.
4 enfrente de la casa de la ardilla en la rampa de la derecha que va hacia abajo.
4 en las orillas que te ayudan a llegar hasta el cuarto de las raíces.



Cheato cerca de Mad Monster Mansion

Entra en Mad Monster Mansion y dirígete con Mumbo para que te convierta en calabaza. Ahora sal del nivel y regresa a la zona de lava. Sigue el camino que te lleva en dirección contraria a la salida de este sitio y podrás encontrar a Brentilda. Junto a ella hay un pequeño túnel que te conduce a Cheato, quien te dará la clave para duplicar tus plumas rojas.





Cheato cerca de Rusty Bucket Bay

Cerca de la entrada a la zona de Click Clock Wood (la puerta que tiene el 640) pintado hay un switch que hace subir el agua al nivel tres. Actívalo y nada hacia la caverna de junto, donde está la entrada a Rusty Bucket Bay. Al salir del túnel que conecta a ambas cuevas, nada hacia arriba y hacia la derecha para alcanzar una entrada con unas escaleras. Esto lo tienes que hacer rápido pues el nivel del agua bajarádespués de cierto tiempo. Aquí está Cheato una vez más y te duplicará tus plumas doradas.







Vaya que si este nivel está largo. Ahora pasemos a otros aspectos antes de ir con Gruntilda. Primero veamos dónde está Cheato, el libro mágico de Grunty.
Cheato está ubicado en tres sitios distintos y cada vez que lo encuentras te da una clave que deberás introducir en el castillo de Treasure Cove Trove.



Cheato cerca del rompecabezas de Freezeezy Peak

Usa las botas para el pantano que están junto a la entrada a la zona de Bubble Gloop Swamp y camina hacia donde está el rompecabezas de Freezeezy Peak. Viendo hacia la pintura, a la izquierda de la entrada a esta zona hay una subida. En la parte de arriba hay una bola de hielo que cubre una pluma dorada. Destruye el hielo con el pico de Kazooie y regresa a la entrada al nivel de Bubble Gloop Swamp. Vé con Mumbo y haz que te convierta en cocodrilo y sal del nivel. Regresa al rompecabezas en la nieve y sube de nuevo hacia donde estaba la bola de hielo. Como cocodrilo podrás entrar en el túnel que te conduce a Cheato. Aquí obtienes la clave para duplicar tus municiones.







Cuando hayas activado estas claves, podrás introducirlas de nuevo para que te llenen tus marcadores.
Si introduces blueeggolredfeathers, o sea los tres códigos al mismo tiempo

brentilda

Este es un punto muy importante del juego, ya que la hermana de Gruntilda está escondida a lo largo del juego y cuando la encuentras, te revela algunos de los secretos más grotescos de su hermana. Lo que ella te dice varía dependiendo el juego que escojas (aunque acabes el juego varias veces, verás que siempre dice cosas distintas). Lo que te recomendamos es que al encontrarla, apuntes lo que ella te dice, pues lo necesitas saber para la batalla final. A continuación te damos los lugares donde podrás encontrarla:



Junto al rompecabezas de Treasure Trove Cove.

En la tubería que está sobre el agua, enfrente de la entrada a Clanker's Cavern.





Detrás de la estatua de Gruntilda, a la que le destruyes el sombrero.

Cerca de la entrada a la zona del nivel de Bubble Gloop Swamp.





Detrás de la entrada a Gobi's Valley.

En el sombrero de la estatua de Gruntilda (la entrada a la zona de lava).





Junto al rompecabezas de Click Clock Wood

En el área de lava, en la parte de hasta arriba.





En la zona de Click Clock Wood, detrás del árbol de la izquierda de la entrada a esta zona.

Los calderos mágicos

Pasemos a los calderos mágicos. Estos son atajos para que no pierdas tanto tiempo en ir de un extremo de la guarida de Grunty a otro.





En la sección donde está la entrada a la zona de Clanker's Cavern y a Treasure Trove Cove, entra por el tubo de abajo y al salir de este está el caldero café. Su par está en la sección de Click Clock Wood; saliendo del túnel que sirve de entrada ve hacia la derecha para que entres en una parte profunda dentro de la hierba y luego a otro túnel.





El primero está en la zona del rompecabezas de Treasure Trove Cove, en el extremo contrario de la rampa verde que sube. Baja por las escaleras y encontrarás el caldero morado. Su pareja está en la zona donde está la estatua de Gruntilda que sirve de entrada a la zona de lava.



La última pareja está al inicio del juego de Gruntilda y al final de éste.





El caldero verde está justo encima del segundo caldero morado. Sube por la rampa que te lleva a las cavernas donde sube el nivel del agua y más adelante de esta entrada, está dentro de un hoyo. Su pareja está junto a la entrada a Rusty Bucket Bay.

El juego de Gruntilda







Ahora entremos al juego de Gruntilda. Ella te hará algunas preguntas sobre el juego dependiendo de la casilla en la que te encuentres. Hay algunas preguntas que tienen que ver con audio, pues te preguntará de quién es la voz que se escucha o de qué escena es la música de fondo. Otras son sobre qué escena del juego estamos viendo. Las preguntas que aquí podemos ayudarte a responder son aquéllas en donde te preguntan cosas como cuántas piedras hay en cierta escena o qué hay debajo de la palmera en cierto nivel, así que sin más preámbulos y por orden de escenas aquí están algunas de las preguntas (al igual que en el caso de Brentilda, las preguntas pueden variar de las que aquí presentamos, pero estas son las que se repiten con más frecuencia):



Mumbo's Mountain

What's in the lake?
A shoal of fish
What's the name of the totem pole?
Juju
What's inside the tower?
Ticker the Termite
How many huts are there?
6
What does the big ape throw?
Oranges



Treasure Trove Cove

How many X's in Treasure Trove Cove?
Six.
What's the giant armored creature?
A giant hermit crab
Why is Cap'n Blubber sad?
He lost his gold.
What's the bucket's name?
Leaky
What's first found on the ground?
Red feathers.
What's the missing letter on the floor of the underwater castle?
Q
Which of the enemies ate Kazooie's eggs?
Yum-yum the clam.
What's the name of the shark?
Snacker.
Where is a Jinjo not found?
A treasure chest.

Clanker's Cavern

What's in the hole of the whale?
A big bolt.
In Clanker's stomach, how many rings do you swim through?
Eight.

Bubble Gloop Swamp

What is true about Bubble Gloop Swamp?
Bottles teaches two new moves.
What does Banjo and Kazooie hit to get inside the large turtle?
His feet.
What's the name of the red crocodile in the large crocodile?
Mr. Vile.
In the turtle choir, what's on the back of the small turtle's shells?
A musical note.
What's the highest point above ground?
A mud hut.

Freezeezy Peak

What do the sad bears want?
Presents.
What's the color of the giant snowman's scarf?
Yellow and red.
What does the giant snowman hold?
A broom.
What's the walrus's name?
Wozza
How many Jigsaw pieces does the adult bear have?
Three.
What can't be seen?
Christmas pudding.
Which animal isn't in the show (this world)?
The slippery seal.



Gobi's Valley

Who has the Jigsaw in his hand in Gobi's Valley?
Grabba.
What's the name of the camel?
Gobi.
In the pyramid with the old-maid game, who's not pictured?



Gruntilda the witch.

Mad Monster Mansion

What's not found in Mad Monster Mansion graveyard?
Ghosts.
What did the ghost hand play in the cemetery house?
An organ.
What's the time on the clock on the cemetery house?
Nothing; the hands fell off.
What doesn't fit (what isn't in this world)?
A kitchen.

Rusty Bucket Bay

What's stuck under the anchor?
A dolphin
What's in the fridge on the shelf?
Eggs.
How many boxes need to be broken in the cargo hold?
15.
What's on top of the third funnel on the ship?
There isn't a third funnel
What's in the box that the crane is holding?
TNT

Click Clock Wood

In spring, what's the squirrel doing?
Eating nuts
Which season has the largest leaves?
Summer
What's the bird's name?
Eyrie
How does the giant plant get water?
From a camel.

Una vez librados todos estos peligros tendrás que enfrentar a Gruntilda. Esperamos que para estas alturas ya tengas 900 notas musicales y 100 piezas de rompecabezas pues aunque van a sobrar algunas, serán muy útiles para abrir unas puertas extras y formar un rompecabezas adicional. Todo esto te servirá para llenar tus indicadores de plumas y huevos y para duplicar tu energía.







La batalla final

Ya que estés listo, entra en el caldero de Gruntilda (el mismo que sale al principio, en la historia). Cuando te enfrentes a Gruntilda tendrás que pegarle 4 veces de diferentes formas.

Primero tendrás que evitar que te atropelle con su escoba y cuando veas que ésta se para y comienza a echar mucho humo, picotea a Gruntilda en el trasero (pobre Kazooie). Después de esta prueba recibirás un hexágono de energía. Te recomendamos guardarlo para la parte final.





Al lograr 4 veces picarla, Grunty dispara un hechizo magnético que no desaparecerá hasta que te haya pegado. Usa una pluma dorada para deshacerte de este problema.

Luego Gruntilda saldrá fuera del alcance de tus manos, pero no de tus disparos. Síguela hacia la orilla más cercana y colócate como se ve en la primera foto mientras corres (esto te sirve pues ella dispara bolas de fuego calculando el sitio donde van a caer, de acuerdo a qué tan rápido vayas corriendo; ¿dónde habré visto esto antes?). En cuanto deje de disparar sube al tabique y dispara desde ahí un huevo atinándole.







Al principio podrás disparar varias veces y pegarle lo necesario para que se cambie de orilla, pero al final tendrás que usar algunas plumas doradas para que puedas disparar.

Ha llegado el momento de una batalla en el aire. Antes de alzar el vuelo, carga todas tus plumas doradas. Afortunadamente tendrás tiempo te tomar dos o tres antes de que Gruntilda te dispare una bola de fuego desde su escoba. Hasta que no tengas todas tus plumas cargadas no comiences a volar, ya que después de la batalla en el aire, viene lo mejor de la batalla y necesitarás de algunas plumas.







Usando el disco rojo que Bottles hace aparecer, emprende el vuelo y atínale a Gruntilda 4 veces usando Beak Bomb. Esta parte es fácil, sólo tienes que tener bien presente que si no le atinas, tienes que presionar el botón de brincar para que no caigas al vacío.

De nuevo Gruntilda te arrojará un hechizo magnético. Después de eso, comenzará a disparar bolas de fuego. En este momento los Jinjos aparecerán para ayudarte. Tienes que liberar a los 4 Jinjos usando 4 huevos por cada estatua. Cada vez que uno de ellos pique a Gruntilda, ella lanzará las bolas de fuego más rápido.





¡Uff! Esta parte sí está un poco pesada, así que no te desesperes si a la décima vez no lo logras.
Después de todo este rollo sólo quedan unas dudas pendientes:

Finalmente, Jinjonator saldrá para ayudarte. Para liberarlo necesitarás muchos huevos. Dispárale varios a cada uno de sus lados hasta que se cierre el orificio, entonces pásate al siguiente lado.
Para esta tarea necesitarás algunas plumas doradas.



1. ¿Necesitarás encontrar primero el huevo en Treasure Trove Cove para que te dé fuerza para romper la pared de hielo que te impide alcanzar la llave?





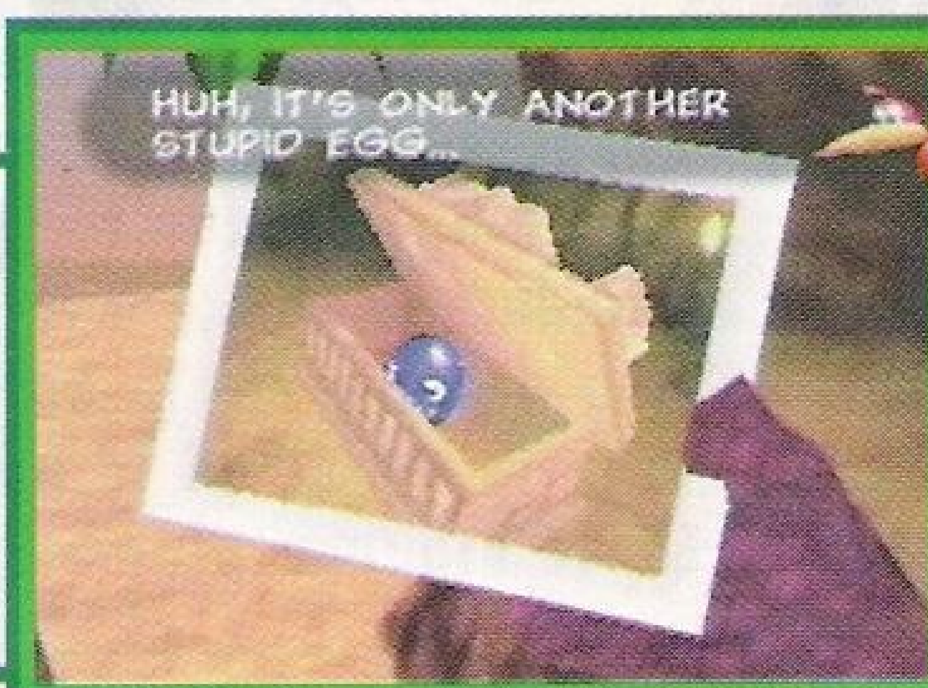
2. ¿Ésta llave servirá para abrir la misteriosa puerta de Gobi's Valley?

4. ¿En dónde se oculta Gobi cuando lo picoteas por cuarta vez?

5. ¿Por qué Tooty sonríe mientras está temblando de miedo?¿Son acaso los nervios?

6. ¿Qué hay detrás de la máscara de Mumbo? ¿Será acaso el mismísimo Axy o tal vez Batman?

3. ¿A dónde te conducirá la misteriosa entrada que está sobre la entrada a Click Clock Wood y que no puedes alcanzar ni con Flip Flap?



7. ¿Quién estará más viejo: Grunty o Gus? La respuesta a todas estas interrogantes tal vez nunca la sabremos.



¡Atrápalos!

¡Son 150!

Este es el nuevo Pokémon®, tu reto es convertirte en maestro entrenador y capturar a los 150 personajes. Pero para capturarlos, tienes que pelear con ellos. Y para pelear con ellos, primero debes encontrarlos.

Te están esperando en 2 cartuchos de Game Boy®. la versión roja y la azul. ¡Ah! Por cierto... utiliza el cable link, conéctate con tu amigo y conviértete en un maestro entrenador.

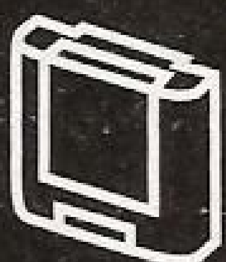


Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

previo

S.C.A.R.S


Ubi Soft
Compañía

Accesorio


No. de Jugadores



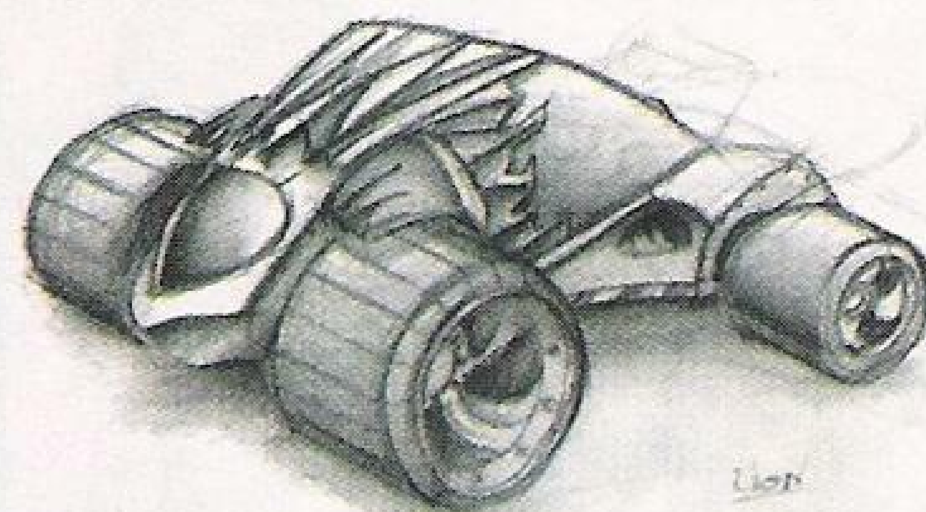
Clasificación

Vivid Image
Desarrollado por

128 megabits
Memoria

Deportes Automovilismo
Categoría

Finales de 1998
Fecha de Salida



Año 3000 DC. El mundo ya no está controlado por los humanos, sino por 9 supercomputadoras cuya superior inteligencia sobrepasó hace mucho a la de sus creadores. Adquirieron muchas características del género humano, incluyendo las emociones de miedo, odio, felicidad e incluso aburrimiento. Para combatir su aburrimiento, ahora las supercomputadoras se entretienen con la más honorable y peligrosa de las costumbres humanas: Correr. Su paso hacia la victoria las obligó a construir coches super sofisticados que imitan a las criaturas más terribles de la tierra. Cada vehículo está equipado con armas ultra poderosas para destruir a los oponentes, en los más peligrosos circuitos. Los humanos sólo pueden aspirar a verlo de lejos...





Bueno, de alguna forma alguien tenía que inventar un pretexto para crear un juego de carreras con la característica principal de correr e irse atacando con armas (seguro al oír lo anterior viene a tu mente el nombre de un par de juegos).
Así es, UBI Soft se prepara próximamente para comercializar un juego desarrollado por la compañía Vivid Image de nombre SCARS. Si eres lo suficientemente curioso para querer saber qué es lo que significa SCARS, estas son las siglas de Super Computer Animal Racing Simulation. Y es que, después de ver con detenimiento los vehículos que puedes manejar, te das cuenta que tienen las formas y nombres de animales.

CAR SELECT
EDIT NAME
CHANGE LETTER



Estos Coches-Animales tienen características muy diferentes unos y otros. Lo que se puede considerar como un detalle interesante para justificar estas características, es que precisamente se basan en las cualidades de cada animal, para así hacer más fuerte en algún aspecto estos coches (más velocidad, más agarre, más fuerza....). Existen 9 coches, pero no todos los podrás elegir al principio (bueno, eso es lo que planean, pero ya sabes, siempre cambian sus planes los desarrolladores). También mencionábamos que al estar corriendo, puedes usar algunas armas que vas a encontrar en el camino para perjudicar a tus rivales o ítems que te van a ayudar, muy al estilo de Super Mario Kart 64, Diddy Kong Racing o Extreme G. Estos ítems son 9 y tenemos un Turbo, una bomba de tiempo (que si no te pones listo te puede perjudicar a ti), un escudo, misiles, magnetos, boomerangs, barreras, misiles dirigidos y bombas.







Ahora hablemos de los circuitos y los modos de juego. Existe un modo de Grand Prix, en él compites en 4 copas (obviamente con distinto nivel de dificultad) en varios circuitos y dependiendo el sitio que ocupes al llegar, obtendrá que sumados al final, determi posición que ocupes en esa co fijas, la explicación anterior la podemos tomar y usar tal cua en varios juegos de carreras,





metodo que han elegido los diseñadores para



tu posición al final. Bueno, pero ya nos estamos saliendo del tópico: Algo innnovador en este juego, es que no



estás limitado a jugar las copas ya existentes, pues tú puedes crear una copa, utilizando circuitos de las



demás copas y así crear un circuito muy difícil o de práctica. Otros modos son el



típico Time Trial y el modo de Vs. En este juego pueden competir hasta 4 personas en forma simultánea.

Algo que debemos aplauidirle a los programadores de este título, es que en la versión que revisamos (y que sólo tenía como el 60% de desarrollo) se veía muy bien en cuestiones gráficas. Los terrenos donde se desarrollaban las carreras tenían superficies



conder los múltiples atajos que existen en cada pista y que en muchas ocasiones necesitas escubrir para poder obtener la victoria. Las fuentes de luz están muy bien representadas, que en cada pista puede variar ar corriendo (cuando corres de noche, las luces de tu auto iluminan de una forma muy real el piso y todo lo que está alrededor).

Dentro del orden "cuestiones técnicas", los programadores de Vivid Image han incluído muchas cosas que ya hemos mencionado con anterioridad.



Sin embargo hay otras que no hemos mencionado como el hecho de ver una repetición instantánea de tu carrera (¡Ooh!) y poder variar en medio de la carrera, la dificultad de la Inteligencia Artificial de los competidores controlados por el CPU de una forma en la que se vea más real y no como en juegos como Mario Kart 64 o recientemente F-Zero X, donde la forma de equilibrar las cosas es hacer una "trampa" al programar las acciones de los rivales.

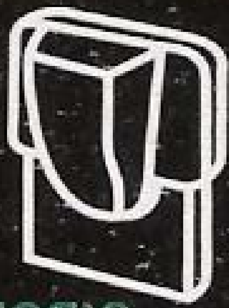
En fin, en este momento estamos en el penoso caso de tener que dar un veredicto de este título, lo cual es difícil, puesto que la versión que revisamos estaba muy lejos de estar terminada, sin embargo ya se alcanzaban a ver detalles buenos y malos que ya hemos comentado. Seguramente los fanáticos de juegos como los que fueron citados en este artículo, encontrarán en SCARS un nuevo título con el que se podrán divertir solos o con sus amigos, pero en este momento sólo podemos decir esto. Por lo pronto tiene elementos que lo hacen verse como un juego que promete.



previo



Kemco
Compañía


Accesorio

Simultáneos
No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por
Kemco
Kotobuki System

64 megabits
Memoria

Acción Disparos
Categoría

Octubre 1998
Fecha de Salida



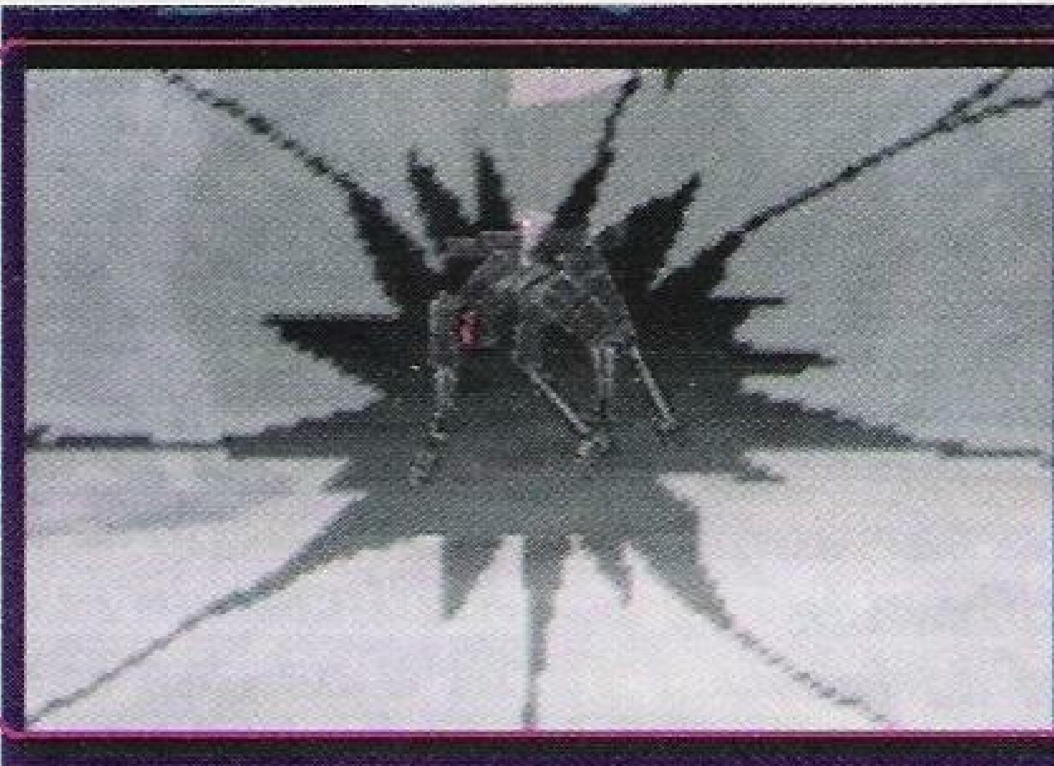
Después de grandes esfuerzos, por fin la colonización de Marte se llevó a cabo (aún con vehículos exploradores que se atoraban con sus paracaídas y todo eso). La explotación de los recursos de este planeta y la ambientación de las colonias iba todo viento en popa. Esto hasta que un día, gracias a unos experimentos, se abrieron unos portales y de ahí comenzaron a emerger unos terribles monstruos que... ¡Ups!; Planeta correcto, pero historia equivocada. Lo que en realidad pasó es que unas misteriosas fuerzas de origen desconocido atacaron las minas y colonias del planeta sin previo aviso. Fue entonces cuando desde la tierra decidieron mandar a combatir al enemigo al "Knife Edge", una nave de combate experimental con el suficiente poderío para enfrentar al misterioso enemigo.



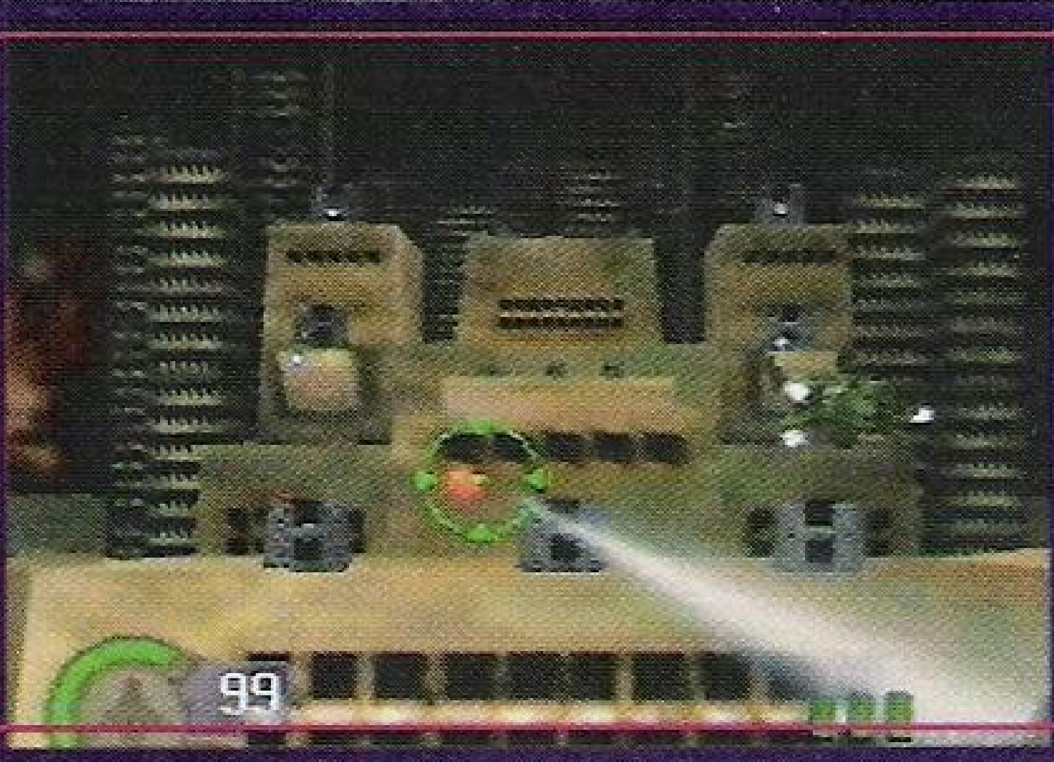
Bueno, mandaron la nave, mandaron al piloto, pero resulta que la nave es tan compleja que, o la manejan, o usan el sistema de armamento. Lo bueno del caso es que el Knife Edge tiene un sistema de control remoto, así que el mando central se puede encargar de manejar la nave y mientras, el piloto manipula el cañón y las armas especiales.



Knife Edge es uno de los tantos juegos que Kemco está preparando para el N64 y de los cuales hablamos en nuestro reporte del E3. A grandes rasgos, podemos decir que en este juego te dedicas a dispararle a las naves enemigos desde la punta de la nariz del Knife Edge (el cual es el puerto de ataque, pues ahí está ubicado el cañón). Con la mira que aparece en la pantalla, apuntas hacia dónde quieres dirigir tus disparos. Básicamente eso es lo único que te dedicas a hacer, pues tú no tienes control de la dirección de la nave, a excepción de unos movimientos que puedes hacer hacia arriba, abajo, izquierda y derecha para evadir una parte de los ataques que los enemigos lanzarán en tu contra.



Además de los disparos normales existen unos misiles que puedes usar en momentos muy especiales, pues están limitados. Si te fijas, en la parte inferior derecha de la pantalla, verás un marcador, el cual se va llenando por cada enemigo que elimines. Una vez que llenes el marcador, obtendrás un disparo de misil. Estos disparos los puedes cambiar en un menú que aparece cada que pones pausa al juego, aunque también existe una forma de cambiar el tipo de misil sin poner pausa, pero es un poco complejo y te expones a que te ataquen a placer mientras decides.







Obviamente esto quiere decir que para que tu nave no sea destruida por los ataques de los rivales, tienes que destruirlas antes de



que ellas logren dispararte a ti. Como en varios juegos de este estilo, les tendrás que dar varios disparos a las naves para



eliminarlas, o también puedes optar por tratar de darle a los ataques de los rivales. El marcador de energía de tu nave está en la parte inferior izquierda de la pantalla y ahí puedes ver el porcentaje de escudo que le va quedando al Knife Edge. Si tu marcador llega a cero, entonces la colonia terrestre en Marte, será un capítulo más en la historia.

Mientras avanzas a través de la superficie marciana, verás de repente dos tipos de cristales, uno de color rojo y uno azul. El primero te sirve para aumentar el nivel de poder de



tu disparo; puedes llegar a tener hasta el nivel 6 y obviamente cada que aumentes tu nivel, tu disparo se vuelve más poderoso, así los enemigos caerán con menos disparos. El cristal azul sirve para recuperar la energía del Knife Edge en un 20%.

Para activar estos cristales hay que dispararles.



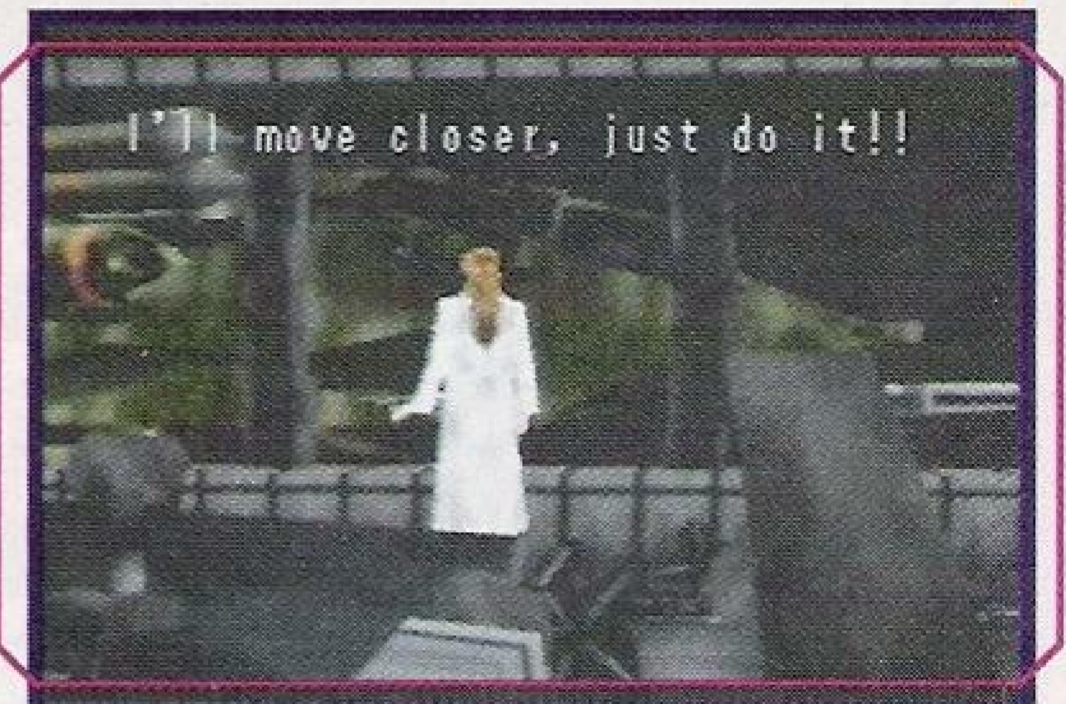
Las misiones que tienes en este juego, son como las de juegos normales: avanzas, eliminas enemigos y al final te enfrentas a un terrible jefe. La cuestión que podemos llamar como "diferente" de este título es que aquí, al principio del nivel, puedes escoger el camino por el cual se va a mover el Knife Edge.





Esto es conocido como "Path" y existe una buena cantidad de combinaciones a elegir antes de cada misión. Dependiendo el camino que escojas, encontrarás más o menos enemigos, más armas, energía... en fin, todo es cuestión de experimentar para ver cuál es el camino que más te conviene.

Knife Edge tiene varios modos de juego. Obviamente tenemos un modo de historia para un jugador, pero también existe la posibilidad de jugar el modo de historia con dos jugadores, ahí los 2 jugadores competirán por obtener el poder de disparo y cualquiera de ellos que agarre la energía le beneficiará, pues ambos la comparten. Existe un modo llamado Battle, en donde cada uno tiene su energía individual y el objetivo es hacer más puntos que el rival. Por último tenemos el modo de Practice, ahí sólo puedes ver una parte del nivel y puedes elegir el camino conforme avanzas, esto te sirve para ver por dónde hay más armas y menos enemigos.



Bien, pues aunque al principio parece un juego muy interesante, ya que lo juegas por un buen rato y aunque tenemos el factor de los múltiples caminos, te das cuenta que los programadores y diseñadores no se clavaron mucho en lo que al factor de diversión se refiere, pues de repente en lugar de sentirte jugando, te da la impresión de que sí vas a cumplir con una misión en realidad (por el solo gusto de completarla). La música está muy bien y los gráficos en momentos son muy buenos, pero esto no logra rescatar del todo a este título. El concepto es bueno, pero por algún motivo no lo trabajaron bien... ¡Lástima!

SOS

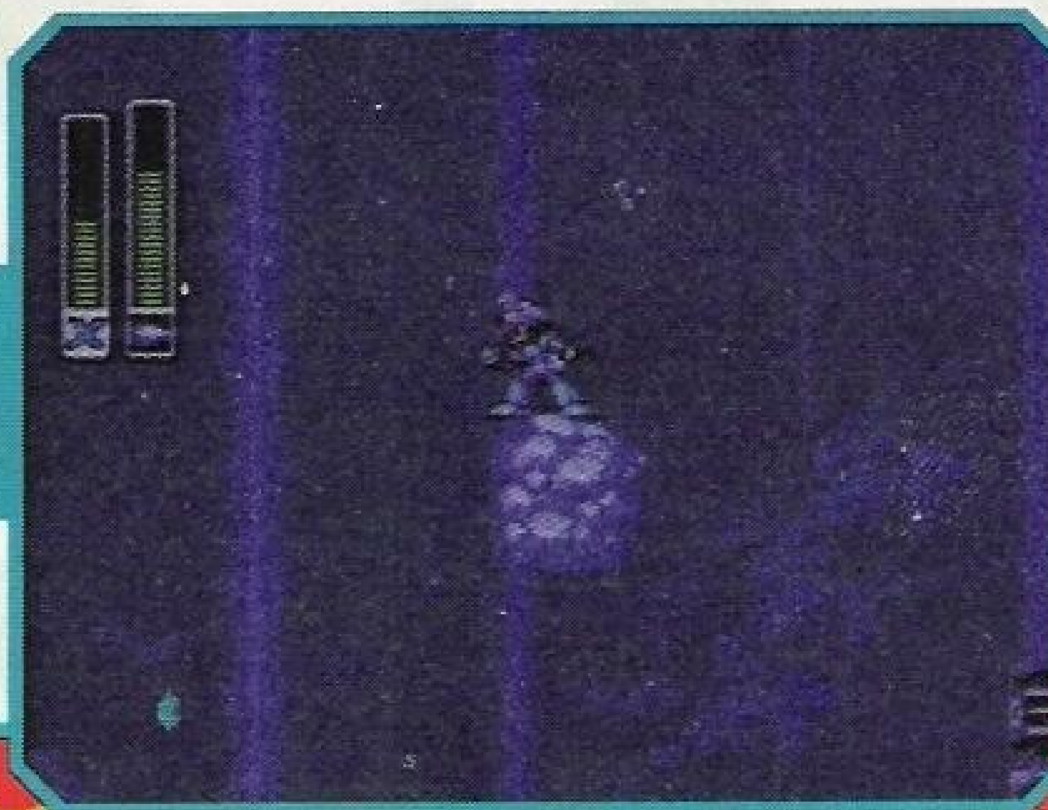
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

MEGA MAN X3™

Si tienes problemas para agarrar la letra K, en la escena de Acid Sea Force, no te preocupes, aquí te van dos técnicas para que la puedas obtener con el Robot Frog y el X-Buster.

Sitúate en el lugar que indica la primera foto, ahora carga el poder con el arma Frost Shield y sube rápidamente al hielo para que casi al llegar a la superficie puedas saltar y tomar la letra K.







Toma al Robot Frog, sigue avanzando hasta que llegues a los ventiladores y destrúyelos.





Ahora, sube con Mega Man por la pared de los ventiladores hasta lo más alto.

J.C.X.

Salta con Dash hacia la derecha y cuando caigas al agua, salta nuevamente hasta que alcances la letra K, pero si te sumerges tendrás que empezar de nuevo.





Consigue lo necesario para que cheques estas técnicas, pero si tu mamá te persigue con la tarea, usa este password para hacerlo más rápido.

MARIO KART 64

Si creías que en Mario Kart 64 ya no había nada nuevo por descubrir y que no habría cosa alguna que te animara a jugarlo con gusto, dale una checada a estos Bugs y atajos de este gran título y apresúrate a probarlos todos, tal vez encuentres algo nuevo que nos sorprenda a todos los videojugadores que seguimos en la violencia de Mario Kart 64.

BUGS

Empecemos con estos Bugs en la pista de Frappe Snowland. Para empezar, elige a tres o cuatro jugadores (en este ejemplo, lo hacemos con cuatro para que veas que sí se puede), pero la condición es que deben estar en orden de acuerdo al peso, es decir, primero uno grande: Bowser, Donkey o Wario, luego Mario o Luigi y después Yoshi, Peach o Toad. Si quieres hacerlo con cuatro, después de colocar un personaje, debes poner uno de su mismo peso sin perder el orden.







BUGS

Ahora, por turnos lleguen hasta la rampa, empezando por el más pesado. Cada uno deberá saltar y caer hacia la izquierda (recuerda que si lo haces en extra, hay que invertir las direcciones) y avanzar hasta quedar del otro lado de la montaña (del lado derecho) hasta que se quede atorado para que Lakitu lo recoja, pero lo elevará a una altura increíble y luego lo pondrá antes de la meta (sin hacer atajo).



Ahora **SIN MOVER** al de más tonelaje, repite la misma operación con cada uno de los personajes hasta que logres tener la torre de Karts.





BUGS





Algo muy importante para que sirva el truco, es que Lakitu los levante a una gran altura, porque si no los eleva mucho, los pondrá en el mismo lugar pero caerán en un río subterráneo y al volverlos a poner, tirarán a los que ya hayan sido colocados.

MARIO KART 64



Un detalle chistoso es que si le disparas una concha verde directamente a la torre, le darás al personaje de abajo y rebotará, pero no deshará la torre.

Y si disparas una concha roja desde cualquier lado de la pantalla, ésta le dará al personaje más próximo al que disparó, sin importar su lugar en la torre.



Ya que estamos en esta pista, veamos este atajo que se hace a partir del Bug anterior.



Llega al mismo lugar y sigue el mismo procedimiento que con el Bug, pero no te atores en la punta, sigue un poco más hasta que Lakitu te recoja y te trabe en el río, ahí te quedarás atrapado hasta que seas una masa arrugada, ¡no es cierto! si lo hace otro personaje, serán recogidos ambos (cada uno por su Lakitu) y lo extraño es que los pondrán casi donde es el bug, pero con una vuelta de más.







Carlos Edén Molina Lerma, Rafael Molina Lerma, Daniel Esquer, Alonso Lugo Camargo.

BUGS





Y como siempre, con cada Bug nos dan ganas de investigar si es que se puede aprovechar un poco más, como ya nos lo han demostrado nuestros lectores.
Bueno, al estar investigando este atajo, nos dimos cuenta que si haces lo mismo pero un poco más adelante (por donde están los hombres de nieve), saldrá el mismo Bug de la torre, pero ahora sí te contará la vuleta. Este es un poco difícil de lograr, pero te aseguramos que sí sale, sólo checa las fotos.





¡APROVECHA ESTA OPORTUNIDAD!



Pregunta por éste y otros paquetes con tu distribuidor autorizado.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx





Es hora de hablarte de Gex, un personaje singular. Este verde amigo es el protagonista de una aventura bastante loca donde el juego es algo similar a Super Mario 64 (¡ojo! sólo dijimos algo similar). El objetivo del juego es localizar los controles remoto que hay en las diferentes escenas, sólo que hay distintas cosas por hacer (o caminos a seguir) para encontrar estos preciados controles, lo curioso es que cada una de las escenas cuenta con un tema en particular, que va desde la época de las cavernas hasta una época bastante futurista y espacial. Todos los escenarios están en un ambiente libre de 3D, donde puedes y necesitas explorar muchos de los rincones en las escenas, ya que cuentan con gran número de objetos ocultos como alguna vida extra que sólo buscando la encontrarás. Bueno esto es a grandes rasgos lo que leerás en las siguientes páginas.













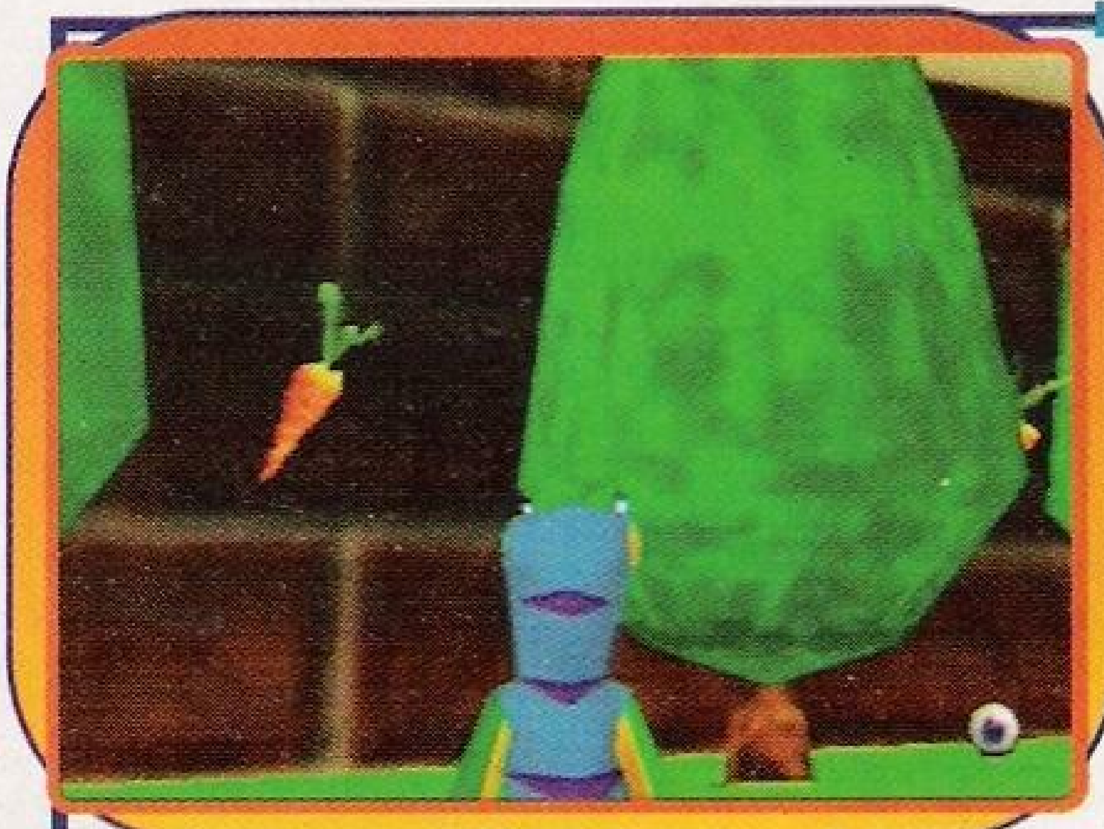








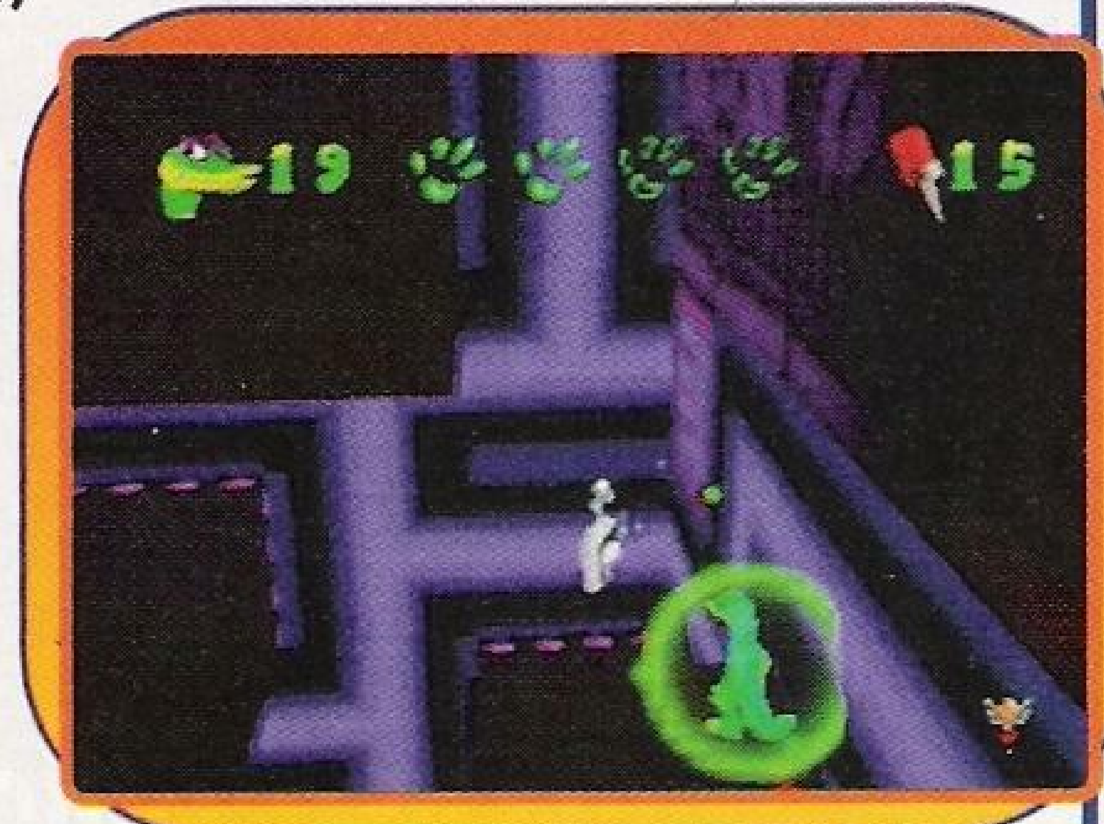




El juego cuenta con una escena principal por donde entras a los diferentes mundos (típico, ya sabes, no puedes accesar a todos los mundos desde el principio ya que conforme acumules controles, podrás llegar a nuevos mundos). La entrada a estos son como unos televisores, pero antes de empezar, necesitas seleccionar qué misión es la que quieres, de entre las tres o dos que hay para seleccionar. Verás que Gex se viste para la ocasión dependiendo de la escena. En el transcurso tendrás que ir tomando infinidad de objetos (estos dependerán de la escena en la que te encuentres)



Los primeros 30 te darán una vida extra, después cambian y comienzas de "0" (cero) y si logras juntar 40, hay una vida extra y si logras juntar los 50 del tercer tipo, consigues el control remoto de regalo y puedes encontrar un televisor con imagen a cuadros que es un CHECK POINT que es algo así como





la media meta, así, si te eliminan, comienzas desde ese punto y no desde el principio de la escena.
Gex cuenta con la habilidad de trepar por ciertos tipos de paredes y sólo de esta manera puedes ejecutar muchos de los objetivos de la escena.
Al llegar al final de tu objetivo obtienes el resultado de todo lo que acumulaste en el trayecto y verás lo que te faltó, por si quieres entrar de nuevo.
Por cierto, en cada una de las escenas hay un control remoto oculto, por si quieres volver a revisar bien la escena.





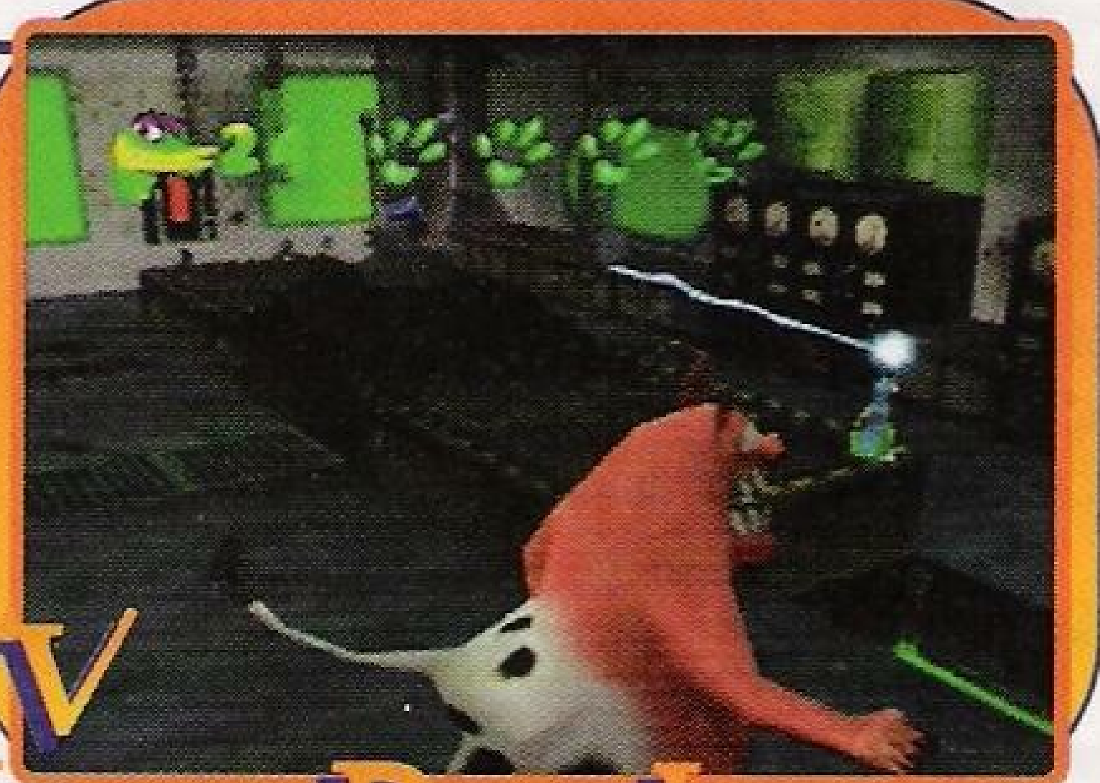


Jefes

Boss TV Gilligex Isle

Los jefes no pueden faltar y aquí vemos al primero o mejor dicho a los primeros. Estos tiernos caníbales te lanzan fuego, mismo que les debes regresar para tirarlos al caldero y prueben una cucharada de su propio chocolate, pero además hay fuego que se desliza por el suelo que tienes que esquivar.





Boss TV Mooshoo Pork

El jefe en esta ocasión es un animal medio raro mitad cerdo y mitad vaca, al cual tienes que electrocutar activando el Switch, pero él también tratará de hacerte lo mismo.



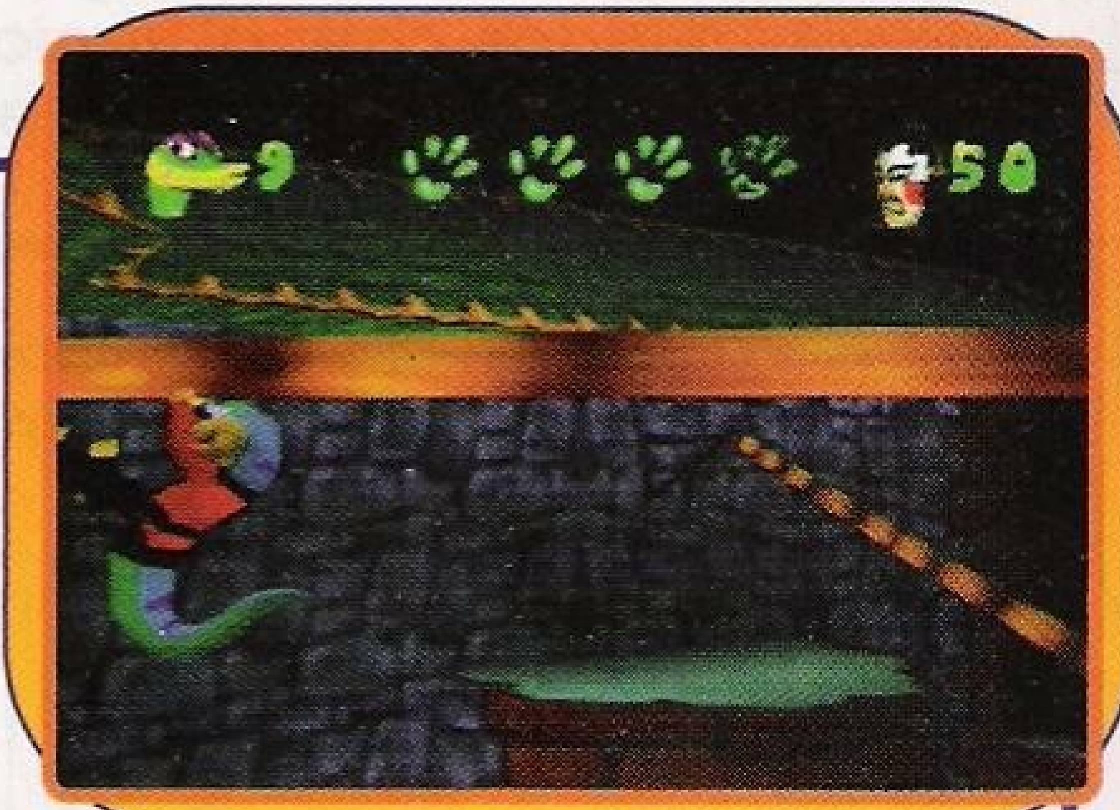
La Cámara

Tienes 3 tipos de cámara: Manual, semi-automática y automática, por si no te quieres preocupar por los ángulos de la cámara, o por si te gusta controlarla tú mismo en parte o en su totalidad.



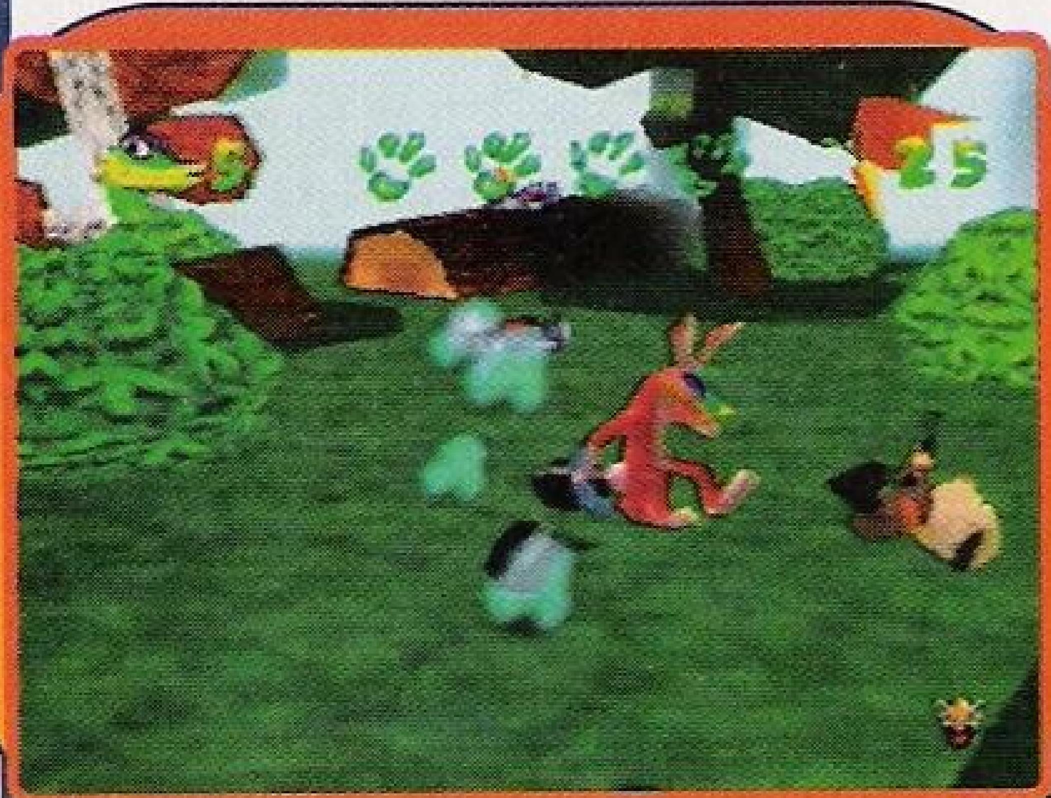
Kung Fu Theater Mao Tse Tongue







Aquí te encuentras en un lugar muy parecido a un barrio chino (concepto norteamericano, ¡Claro!) y Gex muy al estilo con su ropa, se enfrenta a Ninjas (chafas, pero con ganas) y va rompiendo cristales de los negocios para así poder entrar a otras etapas donde debes hacer de todo hasta deslizarte por cuerdas e ir subiendo hasta llegar al dragón o simplemente buscar las columnas tambaleantes y pasarlas.



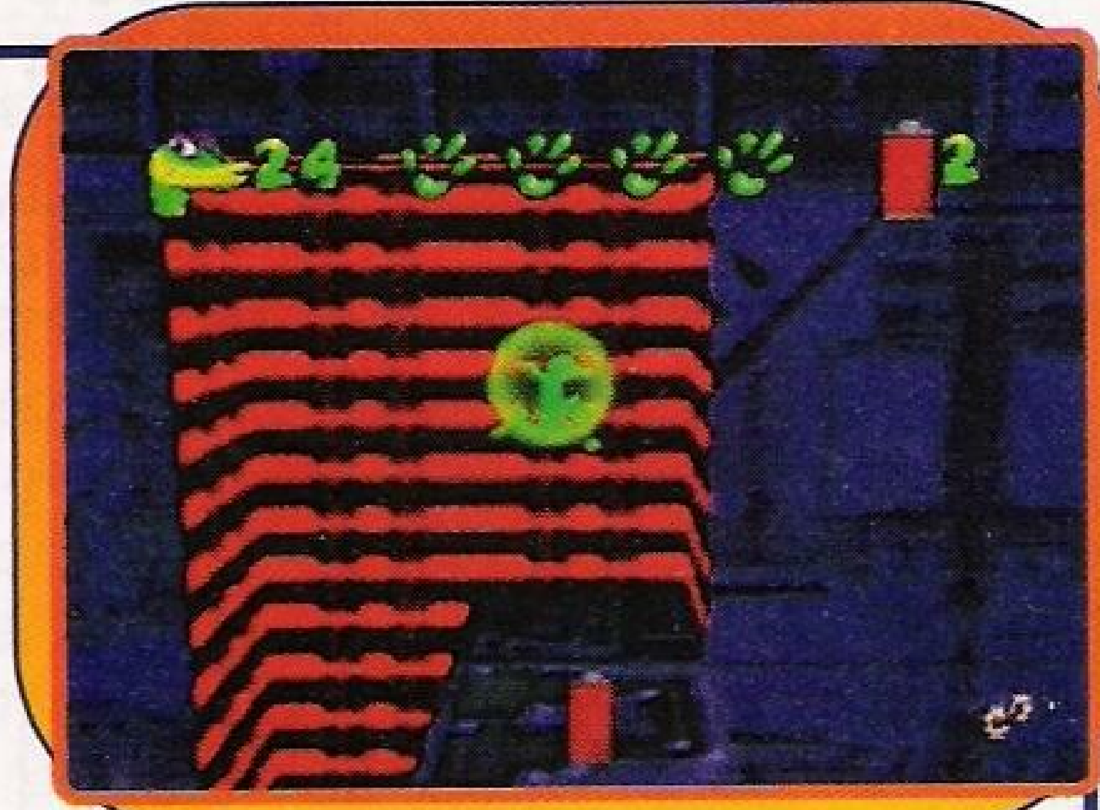
TOON TV OUT OF TOON



Aquí los gráficos imitan a las clásicas caricaturas con flores que si te acercas demasiado a ellas, te puedes llevar tremendo martillazo o del cielo te puede caer cualquier cosa.
En esta escena hay una parte donde Gex se disfraza de conejo, pero al parecer le sobra cola y se ve algo ridículo, ¿no crees?

CIRCUIT CENTRAL WWW.DOTCOM.COM





Aquí te encuentras dentro de un mundo de electrónica y tus enemigos son componentes electrónicos como unos chips. Necesitas electrificar tu cuerpo para poner en funcionamiento algunos pasajes o poder saltar alto en ciertas zonas.



SCREAM TV SMELLRAISER



Y con tanta variedad no podía faltar la escena de terror. Aquí debes llegar al final de la escena atravesando las tenebrosas habitaciones las cuales cuentan con zombies, fantasmas y demás espectros, para acompañar tu aventura.

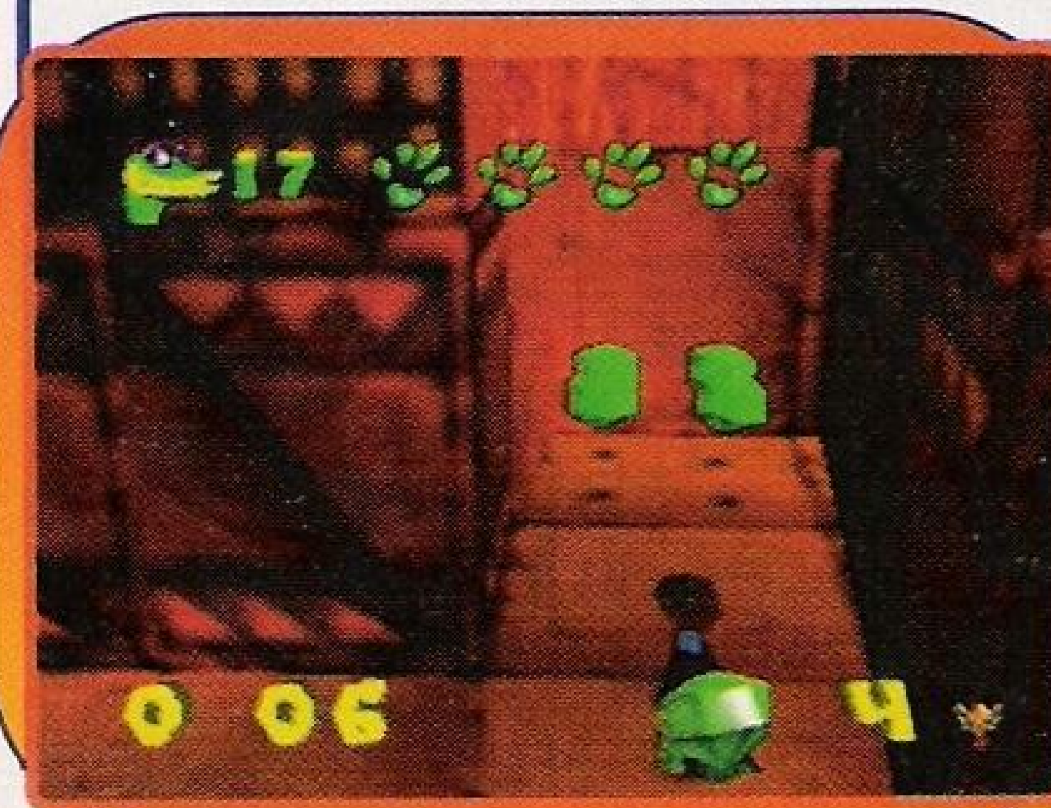
SCREAM TV FRANKENSTEINFELD

Aquí nuevamente te enfrentas a los peligros de la escena anterior pero ahora son mucho más difíciles y hay muchos lugares donde puedes caer al vacío, además las rutas son más complejas.





Después de recolectar algunos controles, se abren escenas extras que son bonus.



BONUS BONANZA AZTEC 2 STEP



Aquí tienes 3 minutos para recolectar 50 gemas, pero hay algunas que están ocultas, así que debes apresurarte, porque después tienes que tomar un control remoto extra.



Bonus Bonanza Thursday The 12th

En lugar de gemas, aquí tienes que recolectar cráneos mientras subes por estas puertas, que más bien son como un laberinto, que combinado con los candelabros que caen, incrementan la dificultad.

Rocket Channel The Umpire Strikes Out







¿Qué te parece esta escena futurista con el traje de astronauta?, por cierto aquí el tiempo es un factor determinante, ya que constantemente tienes que recargar aire en las cápsulas o en las burbujas que están en los contenedores en el camino ¿y que tal lo enemigos, su espada no te recuerda algo?



Pre History Channel Pangaea 90210





Con tu hueso en la nariz te ves muy a la moda en esta escena prehistórica donde necesitas subir por el volcán. Aquí te tienes que cuidar de todo, pero si tomas un poder con el que te envuelves en fuego, te protege hasta de la lava.



Como podrás ver este es un título con alto grado de humor, pero la movilidad no es del estilo de otros juegos (detalle que para muchos es un factor importante), la aventura es larga y muy variada, la música sí deja mucho qué decir, pero analiza bien los puntos que te agraden o mejor pruébalo tú mismo.

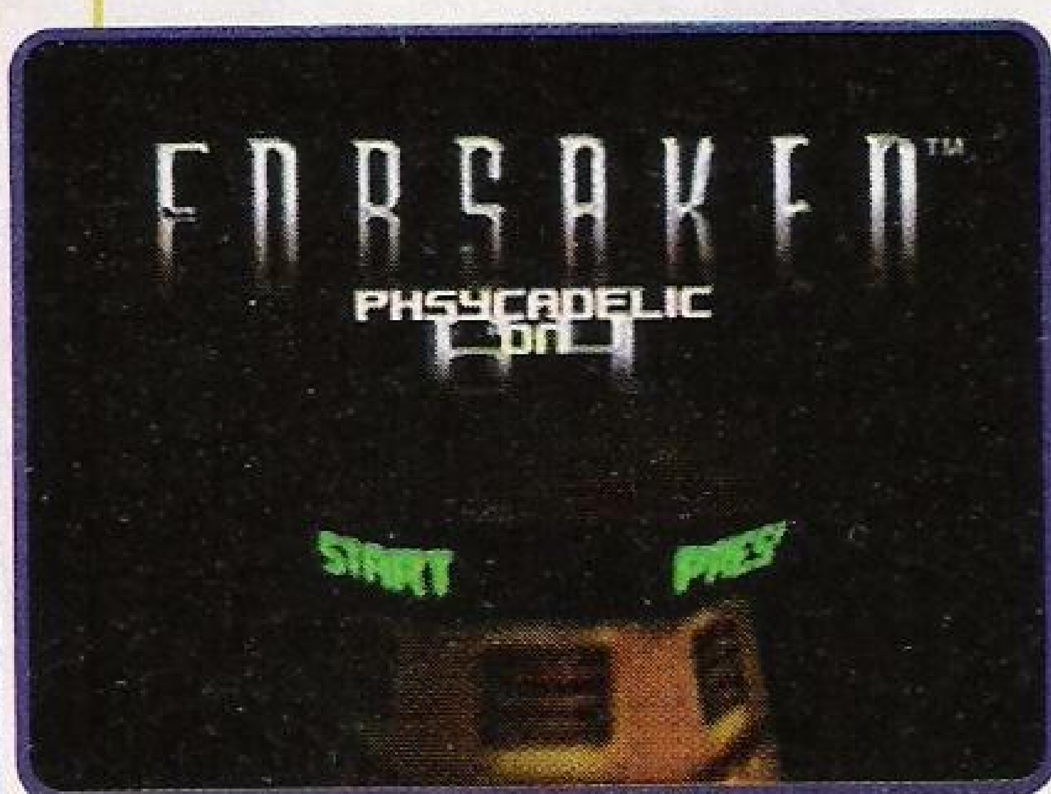
GEX® ENTER THE GECKO



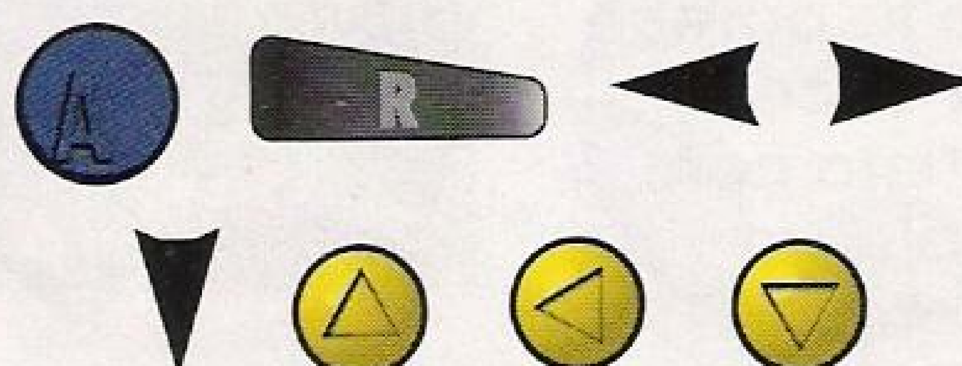




Psychedelic Mode



Para jugar con la pantalla multicolores presiona la siguiente secuencia en la pantalla del título:



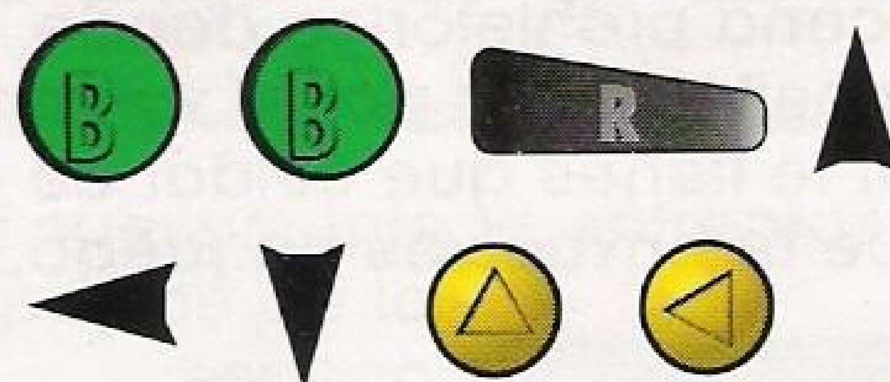


Si lo haces bien, aparece un mensaje en la pantalla indicando que ya entró el truco y logras estas gráficas sicodélicas.

Turbo Crazy Mode



Para que puedas jugar a gran velocidad tienes que presionar la siguiente secuencia en la pantalla del título.



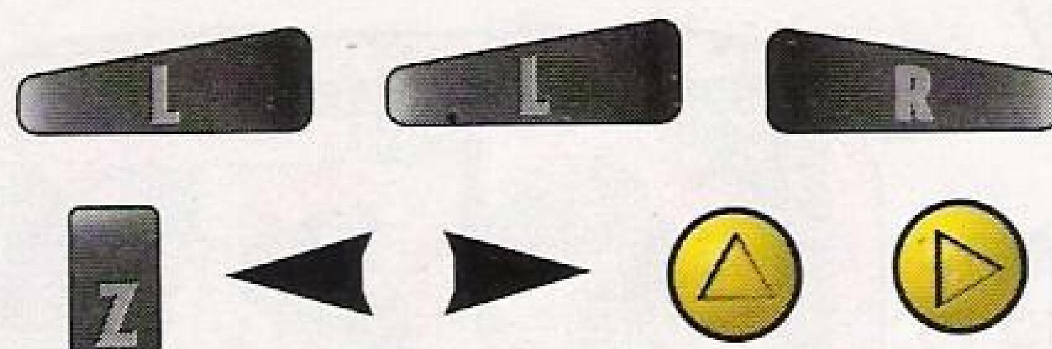


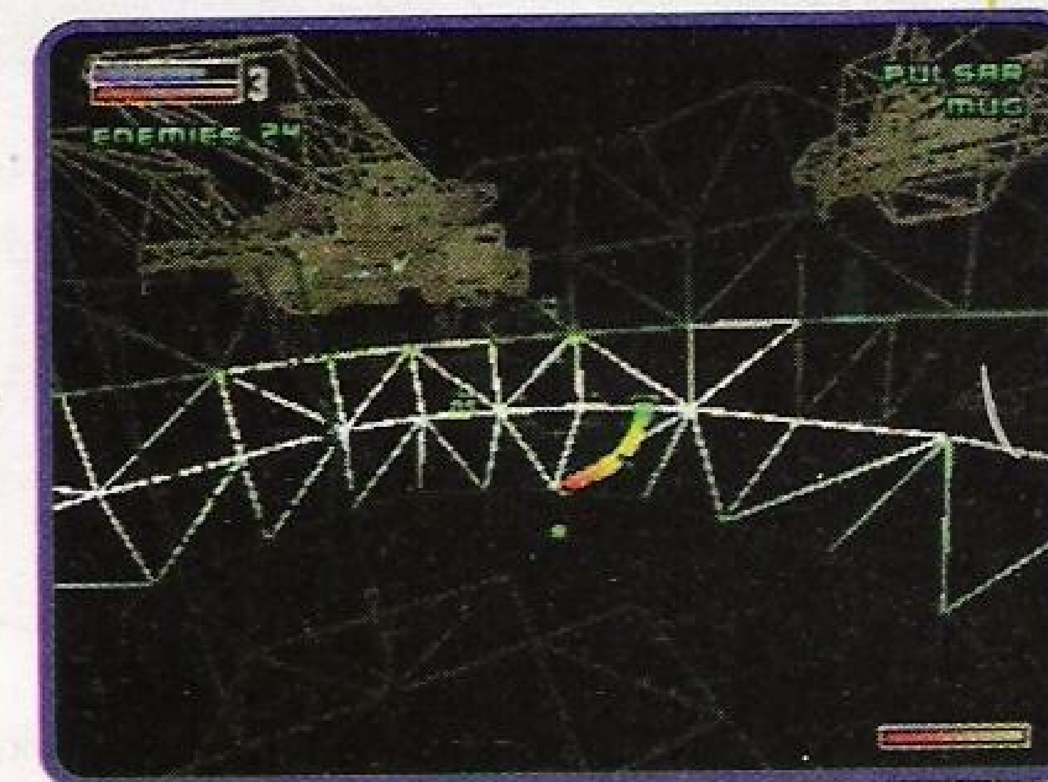
Si lo haces correctamente aparece un mensaje en la pantalla y ¡listo! ahora puedes jugar a gran velocidad.

Wire-Frame Mode



Para ver sólo las estructuras poligonales de este juego tienes que presionar la siguiente secuencia en la pantalla del título.





Si lo haces bien, aparece un mensaje en la pantalla y ahora ya puedes jugar en el modo de **WIREFRAME**

Turbo en la salida



Para salir con turbo al comenzar la carrera, presiona el acelerador justo después de que se escucha SET, necesitas un poco de práctica para calcular la medida.



Bonus Trucks

Este tal vez no es truco, pero por si "las moscas" ahí te va: Presiona los siguientes botones en la pantalla de selección de vehículo para sacar 4 autos extra, o presiónalos de nuevo para regresar a los originales.

- ◁ Thunderbolt
- ▷ The Crusher
- ▽ Punisher
- △ 4x4 Monster



Cajon Track



En la pantalla de selección de escena mantén presionado L, R y después presiona Arriba en el Control Pad (se escucha como un taladro), ahora sólo coloca el cursor en la escena EL PASO, mantén presionado Z y presiona el botón A para entrar a la escena: El Cajon Track.



Flagstaff Track



Para seleccionar la pista Flagstaff Track, ve a la pantalla de selección de escena, mantén presionado R y presiona Izquierda en el Control Pad, así escuchas un ruido de taladro, ahora coloca el cursor en la escena de MOJAVE, mantén presionado el botón Z y presiona el botón A para entrar a la pista Flagstaff Track.



Guadalupe Track



Ahora que si la pista que quieres es Guadalupe Track, necesitas en la pantalla de selección de escena mantener presionado R, presionar Abajo en el Control Pad y se escucha un ruido de taladro, ahora coloca el cursor en la escena de VEGAS, luego mantén presionado el botón Z y presiona A para entrar a Guadalupe Track.



ULTIMA PAGINA

Este mes llégale a:

Tenemos que recordar algunas cosas sobre esta sección:
Las fechas de salida de los títulos que están aquí listados, son las que los licenciatarios anuncian. Sin embargo, debemos recordar que muchas veces, se reatrasan estas fechas, ya sea por algunos días o hasta meses, por lo cual, utiliza esta lista sólo para darte una idea y no como una guía definitiva.
Los títulos que están remarcados son las recomendaciones de Gamela para este mes.

Juego	Compañía
Dual Heroes	Electro-Brain
Extreme G 2	Acclaim
Earthworm Jim 3D	Interplay
FIFA 99	EA Sports
Fighting Force 64	Eidos
Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo
Micro Machines 64	Midway
NBA Jam '99	Acclaim
NBA Live 99	EA Sports
NHL Breakaway	Acclaim
Superman	Titus
Top Gear Overdrive	Kemco
Tonic Trouble	Ubi Soft
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim
WipeOut 64	Psygnosis

Los Grandes... de Japón

1.- Pokémon Stadium
2.- F-Zero X
3.- Choro Q 64
4.- Mario Kart 64
5.- Powerful Pro Baseball 5
6.- Super Robot Spirits
7.- World Cup Soccer France 98
8.- Bomberman Hero
9.- Sim City 2000
10.- Star Fox 64

Reset

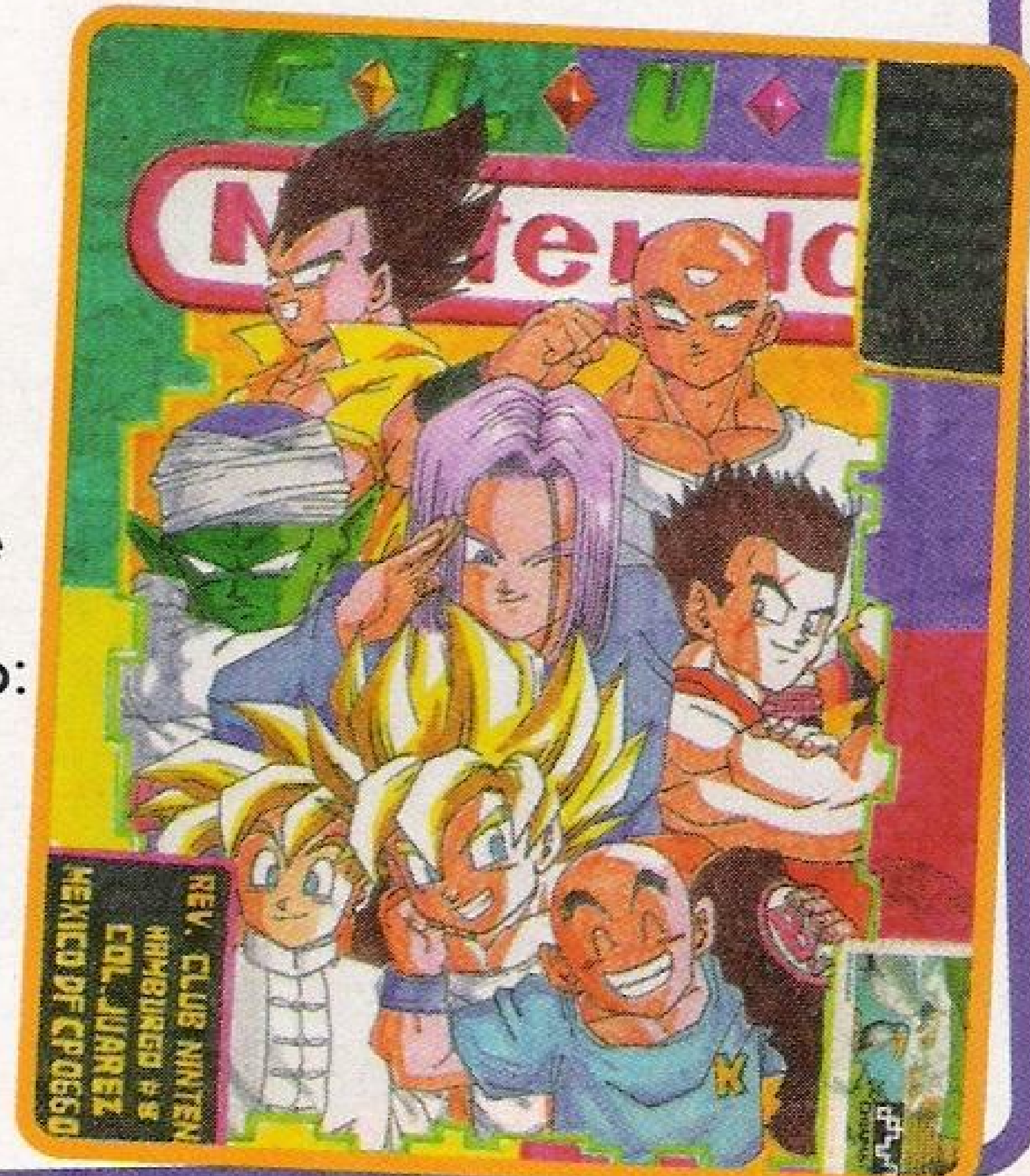
Pues ¿Qué es lo que nos espera en el próximo número de Club Nintendo? Casi cumplimos otro año más en tu compañía, así que nos estamos preparando para celebrar. También se acerca la época navideña, así que además de los juegos que tendremos en análisis, veremos algunas recomendaciones importantes para estas fechas. Checa los juegos que veremos.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Turok 2
F-Zero X
Pokémon
Game Boy Color

Arte en Sobres

Debido a que muchos de los dibujos que nos envían lectores como tú, merecen un mayor reconocimiento además de colocarlos en la parte de atrás del póster de Club Nintendo, hemos decidido dar un "Reconocimiento Especial" a los trabajos más interesantes que nos lleguen. En este caso, el ganador de este mes se ha hecho acreedor a un juego de llaveros y Pins de Nintendo entre los que encontramos un llavero exclusivo de Pikachu, de Pokémon. Otros dibujos los tendremos como "Mención Honorífica" (¡más suerte para la próxima!). Como en otras secciones hemos decidido obsequiar algunas cosas, aquí los regalos cambiarán mes a mes, así que siempre podrás obtener una sorpresa. De todo el "Arte en Sobres" que llegó este mes, éste fue el dibujo seleccionado:

J. Antonio Casillas
San Juan Cosala, Jalisco.




TUROK 2
CLUB
Nintendo